

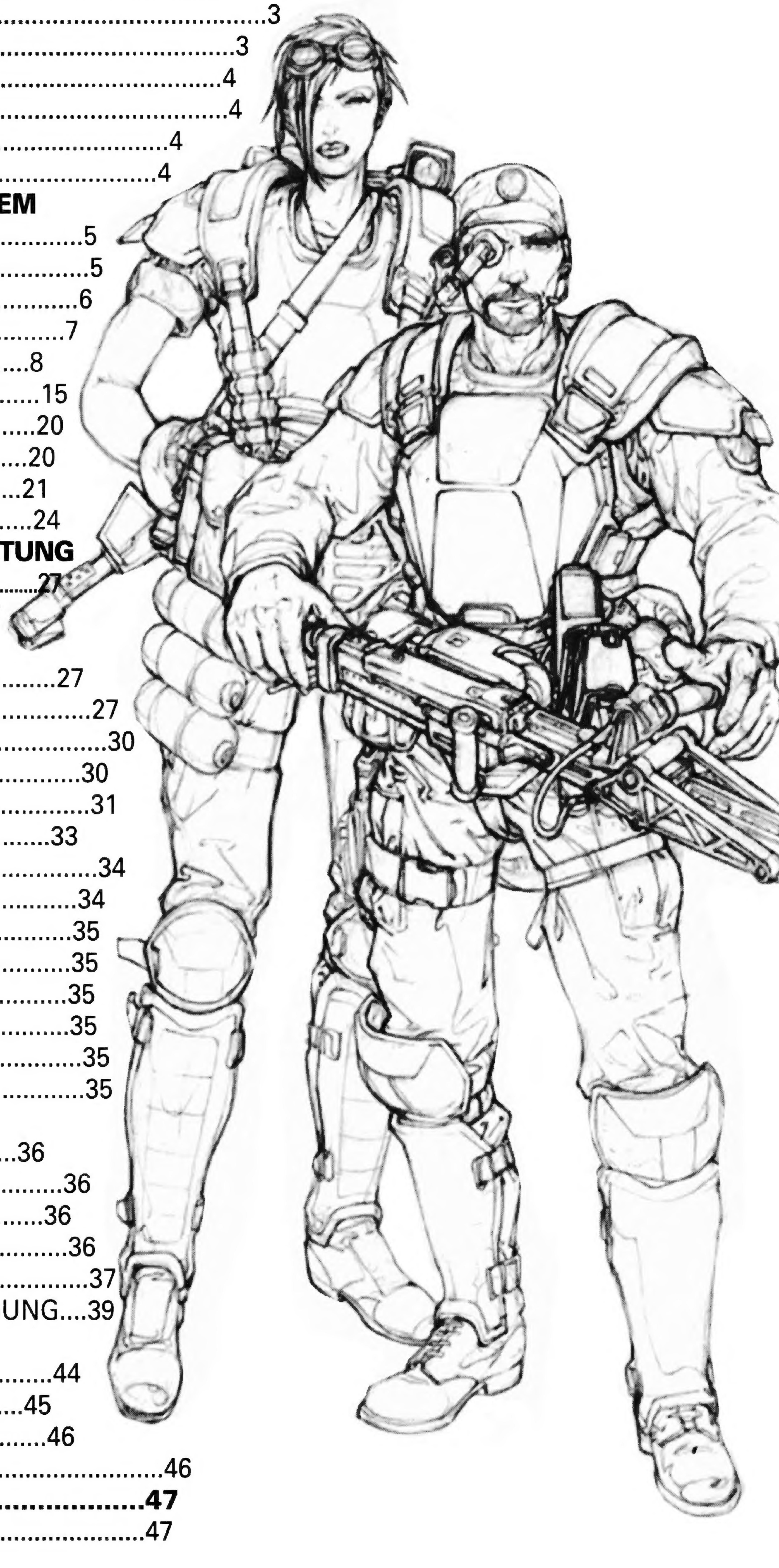
SIERRA™
www.sierra.de

MONOLITH

FOX INTERACTIVE



Inhalt



Systemanforderungen

MINDESTANFORDERUNGEN

Windows® 98/ME/2000
DirectX™ 8 oder höher
Pentium® III 450 MHz
128 MB RAM (Win98) / 128 MB (ME/Win2K)
3D-Grafikbeschleuniger-Karte mit 16 MB und Direct3D™-Unterstützung
4fach-CD-ROM
Maus
Tastatur
Für Multiplayer: 56K-Modem oder lokales Netzwerk (LAN)
750 MB freier Festplattenspeicher
DirectX-kompatible 16-Bit-Soundkarte

Empfohlen:

Pentium® III 600 MHz
256 MB RAM (Win98) / 256 MB (ME/Win2K)
3D-Grafikbeschleuniger-Karte mit 32 MB und Direct3D™-Unterstützung

Installation des Spiels

Um die Installation zu beginnen, müssen Sie die *Aliens versus Predator 2*-CD Nr. 1 in Ihr CD-ROM-Laufwerk legen. Falls AutoRun auf Ihrem Computer aktiviert ist, sollte das Startmenü nach wenigen Sekunden erscheinen.

*HINWEIS: Falls nichts passiert, ist AutoRun deaktiviert. Rufen Sie in diesem Fall das Startmenü auf, indem Sie in der Windows-Taskleiste erst auf **"Start"** und danach auf **"Ausführen ..."** klicken. Im Dialogfeld "Ausführen" geben Sie dann "D:\AvP2" ein (wobei D: der Laufwerksbuchstabe Ihres CD-ROM-Laufwerks ist) und klicken auf **"OK"**.*

Klicken Sie im Startmenü auf **"Installieren"**. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um Lizenzvereinbarung wie folgt das Setup zu durchlaufen:

Klicken Sie im Bildschirm **"Zielpfad wählen"** auf **"Weiter"**, um das Programm im Standard-Verzeichnis zu installieren, oder klicken Sie auf "Durchsuchen", um es in einem anderen Verzeichnis auf Ihrer Festplatte zu installieren.

Im Bildschirm **"Setuptyp"** können Sie zwischen zwei Installationsarten wählen:

Die **"Typische"** benötigt 1,3 Gigabyte freien Festplattenspeicher und kopiert sowohl das Spiel als auch die Spieldaten. Um maximale Leistung zu erreichen, sollten Sie diese Option wählen.

Die Option **"Kompakte"** benötigt 750 Megabyte freien Festplattenspeicher und kopiert nur das Spiel auf Ihre Festplatte. Alle Levels und andere Spieldaten verbleiben auf der CD.

Diese Option wird empfohlen, wenn Sie Festplattenspeicher sparen müssen.

Das Standard-Installationsverzeichnis ist **"C:\Programme\Fox\Aliens vs. Predator 2".**

Klicken Sie im Bildschirm **"Programm-Ordner auswählen"** einfach auf **"Weiter"**, um "Fox Interactive/Aliens versus Predator 2" zu Ihrem Standard-Ordner im Startmenü hinzuzufügen, oder geben Sie einen anderen Ordner an.

Sobald das Setup abgeschlossen ist, klicken Sie auf **"Weiter"**, um das Installationsprogramm zu beenden.

GameSpy Arcade installieren: Wenn Sie das Spiel installiert haben, werden Sie gefragt, ob Sie GameSpy Arcade installieren möchten.

DirectX 8.0 installieren: Wenn Sie DirectX Version 8.0 oder höher von Microsoft noch nicht auf Ihrem Computer installiert haben, müssen Sie Ihre DirectX-Version aktualisieren. Wir liefern Ihnen DirectX 8.0a mit.

ReadMe: Diese Datei enthält nützliche Informationen zum Installieren und Starten des Spiels sowie ganz aktuelle Informationen, die nicht mehr in dieses Handbuch aufgenommen werden konnten. Sie können diese Datei auch später lesen, indem Sie im Aliens vs. Predator 2-Ordner des Startmenüs die entsprechende Verknüpfung anklicken.

Das Startmenü

DAS STARTMENÜ AUFRUFEN

Sie können das Startmenü öffnen, indem Sie auf eine der Verknüpfungen klicken, die Aliens vs. Predator 2 während der Installation angelegt hat, oder, sofern AutoRun aktiviert ist, indem Sie die CD Nr. 1 von *Aliens vs. Predator 2* in Ihr CD-ROM-Laufwerk legen.



OPTIONEN DES STARTMENÜS

"Spielen": Klicken Sie auf diesen Button, wenn Sie zum Hauptmenü von ***Aliens vs.*** *Predator 2* gelangen wollen.

"Standalone-Server": Klicken Sie auf diesen Button, wenn Sie einen dedizierten Server mit den Einstellungen des letzten Multiplayer-Spiels, das Sie geleitet haben, starten möchten. Für den Fall, dass Sie noch nie ein Multiplayer-Spiel geleitet haben, liefern wir Standard-Einstellungen mit.

Hinweis: Sie können einen Standalone-Server auch aus dem "Spiel leiten"-Bildschirm des Spiels heraus starten.

"Anzeige": Klicken Sie auf diesen Button, wenn Sie die Bildschirmauflösung, die Farbtiefe oder die Treiber-Einstellungen des Spiels ändern möchten, bevor Sie es starten. Wenn Sie die Option "Anzeige" zum ersten Mal anwählen, durchsucht das Spiel Ihr System, um festzustellen, welche Einstellungen Ihre Hardware unterstützt.

Um Ihre Einstellungen zu ändern, markieren Sie die gewünschte Option mit Ihrer Maus. Wenn Sie alle gewünschten Änderungen markiert haben, drücken Sie die Eingabetaste oder klicken auf den **"OK"-Button**. Sie können auch mit der TAB-Taste zu den verschiedenen Feldern wechseln. Mit den Aufwärts-/Abwärts-Pfeiltasten können Sie die Markierung in den Listen nach oben und unten verschieben.

"Optionen": Klicken Sie auf diesen Button, wenn Sie die erweiterten Sound- und Grafik-Optionen außerhalb des Spiels einstellen oder Ihre Befehlszeilen-Parameter ändern möchten. Diese Optionen sind nur für fortgeschrittene Benutzer gedacht und werden hauptsächlich zur Problemlösung benutzt. Sie können normalerweise ignoriert werden.

Wenn Sie auf diesen Button klicken, wird AvP2 von Ihrem System entfernt.

Das Menü- und Interface-System

INTERFACE-NAVIGATION

Die AvP2-Menüs wurden so entworfen, dass sie sich mit Maus und Tastatur einfach bedienen lassen.

Interface-Elemente: In den AvP2-Menüs werden Sie auf fünf grundlegende Interface-Elemente treffen: Hyper-Text, TAB-Text, Listen-Text, Umschalt-Text und Pfeil-Text. Ihre Auswahl wird übernommen, sobald Sie den jeweiligen Bildschirm verlassen.

Maus-Navigation: Um mit der Maus zu navigieren, zeigen Sie einfach mit dem Cursor auf irgendeinen Text. Wenn der Text hervorgehoben erscheint, können Sie damit interagieren.

Tastatur-Navigation: Benutzen Sie die Aufwärts-/Abwärts-Pfeiltasten, um von einem aktiven Element zum nächsten zu springen.

- Bei Hyper-Text- und TAB-Text-Elementen müssen Sie die Eingabetaste drücken, um das Element zu aktivieren, nachdem Sie es angewählt haben.



• Bei Listenfeldern – wie z.B. Ihrer Liste mit gespeicherten Spielen – benutzen Sie die Links- und Rechts-Pfeiltasten, um nach oben und unten durch die Liste zu blättern.

• Bei Pfeil-Text-Elementen – wie z.B. Ihren Lautstärke-Einstellungen – benutzen Sie die Links- und Rechts-Pfeiltasten, um den Schieberegler-Wert zu erhöhen oder zu verringern.

• Bei Optionen-Text-Elementen – wie z.B. der Spiel-Typ-Auswahl bei Multiplayer – benutzen Sie die Links- und Rechts-Pfeiltasten, um durch die verfügbaren Optionen zu schalten.

Die TAB-Taste-Kürzel: Die aktiven Elemente auf jedem Bildschirm sind in Gruppen unterteilt – beispielsweise bilden im Hauptmenü "Einzelspieler", "Spiel fortsetzen", "Multiplayer", "Optionen" und "Profile" eine Gruppe, während "Beenden" in einer anderen Gruppe ist. Die TAB-Taste dient als Tastaturkürzel, um das erste Element der nächsten Gruppe anzuwählen.

HAUPTMENÜ

Die folgenden Optionen stehen im Hauptmenü zur Verfügung:

"Einzelspieler": Wechseln Sie zu diesem Menü, wenn Sie die Einzelspieler-Missionen von Aliens vs. Predator 2 spielen möchten.

"Spiel fortsetzen": Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn Sie bereits begonnen haben, die Einzelspieler-Missionen zu spielen. Sie können damit im Einzelspieler-Modus an der Stelle weiterspielen, an der Sie das letzte Mal aufgehört haben. Dazu wird automatisch Ihr letzter gespeicherter Spielstand geladen.

"Multiplayer – Internet": Damit gelangen Sie zu einem Menü, mit dem Sie ein Multiplayer-Match gegen andere Spieler über das Internet spielen können. Hinweis: Um über das Internet zu spielen, müssen Sie einen gültigen CD-Code besitzen.

"Optionen": Hier können Sie die Grafik- und Sound-Einstellungen sowie die Spiel-Schwierigkeit und Ihre Steuerung ändern.

"Profil": In einem Profil werden die Voreinstellungen und der Spiel-Fortschritt eines Benutzers gespeichert. Dazu gehören die Tastatur-Konfiguration, gespeicherte Spielstände und der Fortschritt bei den Einzelspieler-Levels. Wechseln Sie in das "Profil"-Menü, um ein neues Profil zu erstellen, ein bestehendes Profil umzubenennen, ein anderes Profil zu laden oder ein Profil zu löschen.

"Beenden": Diese Option ermöglicht Ihnen, das Spiel zu beenden und zu Windows zurückzukehren.

EINZELSPIELER-MENÜS

"Spiel laden": Mit diesem Menü können Sie zuvor gespeicherte Spielstände einschließlich Ihres Schnellspeicher-Spielstands und Ihres Schnellspeicher-Archiv-Spielstands laden. *Aliens vs. Predator 2* speichert immer Ihre letzten beiden Schnellspeicher-Spielstände.

"Marine": Dieses Menü zeigt alle Marine-Missionen an, die Sie zurzeit spielen können.

"Mission wählen": Zuerst können Sie nur eine Mission auswählen. Aber immer, wenn Sie eine Mission abschließen, wird eine neue verfügbar, bis Sie die gesamte Marines-Geschichte durchgespielt haben. Abgeschlossene Missionen werden weiterhin in diesem Menü angezeigt, damit Sie sie später erneut spielen können. Wenn Sie Missionen erneut starten, müssen Sie sie allerdings mit Standard-Waffen, -Werkzeugen und -Ausrüstung spielen. Um eine Mission zu beginnen, klicken Sie einfach auf den Namen der gewünschten Mission. Wählen Sie dann einen Schwierigkeitsgrad, und klicken Sie danach auf "Starten".

"Schwierigkeit": Sie können bei jeder Mission unter vier verfügbaren Schwierigkeitsstufen wählen. Wenn Sie eine Mission gestartet haben, können Sie den Schwierigkeitsgrad nicht wechseln, ohne zum Einzelspieler-"Marine"-Bildschirm zurückzukehren und die Mission neu zu starten.

- "Einfach" – Die Feinde sind schwächer und richten weniger Schaden an.
- "Normal" – Die Standard-Einstellung.
- "Schwer" -- Die Feinde sind stärker und richten mehr Schaden an. Ausbildungs-Nachrichten sind deaktiviert.
- "Profi" – Die Feinde sind wie in "Schwer"; Spielstände abzuspeichern ist nicht möglich, die Missionsziele werden nicht angezeigt, und die Ausbildungs-Nachrichten sind ausgeschaltet.

(Hinweis: Dieser Modus ist nichts für ungeduldige oder nervöse Spieler. Wenn Sie eine Mission zum ersten Mal spielen, werden Sie wahrscheinlich nicht überleben, auch nicht beim zweiten und dritten Mal ... Sie verstehen, ja?)

"Starten": Mit dieser Option starten Sie die zurzeit angewählte Mission.

"Aliens": Dieses Menü zeigt alle Alien-Missionen an. Ansonsten funktioniert das "Alien"-Menü genau wie das "Marine"-Menü.

"Predator": Dieses Menü zeigt alle Predator-Missionen an. Ansonsten funktioniert das "Predator"-Menü genau wie das "Marine"-Menü.

"Selbst erstelltes Level": Die Werkzeuge, die Sie zum Erstellen eigener Levels benötigen, sind zwar in der Verkaufsversion des Spiels nicht verfügbar, werden aber zukünftig im Web zum Herunterladen zur Verfügung stehen. Bitte informieren Sie sich diesbezüglich auf der unten angegebenen Website. Mit der Option "Selbst erstelltes Level" können Sie Levels laden, die Sie selbst erstellt oder heruntergeladen haben. Dabei stehen nur Welten zur Verfügung, die im Verzeichnis "AVP2/AVP2/Worlds" abgespeichert sind. Beachten Sie bitte, dass Sie dieses Verzeichnis von Hand anlegen müssen. Die Werkzeuge werden auf **http://www.avp2.sierra.de** veröffentlicht.

MULTIPLAYER-MENÜS

Mit Hilfe der Multiplayer-Menüs können Sie auf einem lokalen Netzwerk (LAN) oder auf dem Internet gegen andere Spieler antreten. Wenn Sie das Menü "Multiplayer – Internet" zum ersten Mal aufrufen, werden Sie nach dem CD-Code gefragt, der sich auf der Rückseite Ihrer Spiel-CD-Hülle befindet. Der aktuelle CD-Code wird immer in diesem Bildschirm angezeigt und kann aktualisiert werden, indem Sie im selben Menü "CD-Code aktualisieren" anwählen. Die Menü-Funktionen von "Multiplayer – Internet" und "Multiplayer – LAN" sind gleich mit der Ausnahme, dass die CD-Code-Optionen nur im "Multiplayer – Internet"-Menü zur Verfügung stehen. Zum Leiten oder Einklinken in ein LAN-Spiel ist kein CD-Code erforderlich.

"Internet/LAN-Spiel leiten": Dieses Menü ermöglicht Ihnen, Ihre eigenen Multiplayer-Spiele zu leiten (hosten). Im "Host"-Bildschirm können Sie unter fünf verschiedenen Host-Registern wählen: "Spiel", "Setup", "Karten", "Erweitert" und "Spieler".

"Starten": Sobald Sie mit Ihren Einstellungen zufrieden sind, benutzen Sie diese Option, um Ihr Spiel zu starten. Sie können den Button "Starten" von jedem Register des "Host"-Bildschirms aus erreichen.

"Spiel"-Register: Dieses Register ermöglicht Ihnen, Ihrem Spiel einen Namen zu geben, Ihre Auswahl noch einmal zu überprüfen und allgemeine Entscheidungen zu den Spiel-Typ-, Passwort- und Server-Einstellungen zu treffen.

"Name": Geben Sie hier den Namen Ihres Spiels ein.

"Typ": Sie können zwischen den Modi "Deathmatch", "Team-Deathmatch", "Jagd", "Überleben", "Überrennen" oder "Evak" wählen.

"Passwort": Mit dieser Option stellen Sie Ihr Passwort ein. Dieser Eintrag wird ignoriert, bis Sie die Markierungsbox "Spiel schützen" aktivieren.

"Spiel schützen"-Markierungsbox: Markieren Sie dieses Feld, um Ihr Passwort zu aktivieren. Andere Spieler müssen dann das Passwort kennen, um sich in Ihr Spiel einzuklinken.

"Dediziert": Wenn Sie einen Standalone-Server starten möchten, müssen Sie "Dediziert" auf "Ja" stellen. Dedizierte Server bieten die beste Spielleistung, Sie müssen sich dann aber mit einem zweiten Computer in das Spiel einklinken.

"Konfigurationen": Klicken Sie hier, um Ihre bevorzugten Spielkonfigurationen abzuspeichern und zu laden.

"Spieleinstellungen": Dieses Feld zeigt alle Einstellungen an, die Sie im "Setup"-Register vorgenommen haben.

"Erweiterte Einstellungen": Dieses Feld zeigt alle Einstellungen an, die Sie im "Erweitert"-Register vorgenommen haben. (Weitere Informationen dazu finden Sie unten.)

"Setup"-Register: Dieses Register gestattet Ihnen, den Spiel-Modus so anzupassen, dass er Ihrem bevorzugten Spielstil entspricht. Da sich die Regeln von Modus zu Modus drastisch unterscheiden können, ändert sich auch das "Setup"-Register entsprechend. Das "Setup"-Register speichert die Einstellungen – wie z.B. Ihre bevorzugten Karten – für jeden Modus, sodass Ihre bevorzugten Deathmatch-Karten nicht geladen werden, wenn Sie auf "Evak" oder einen anderen Modus umschalten.

"Deathmatch – Setup" und "Team-Deathmatch – Setup":

"Maximalzahl Spieler": Die maximale Anzahl von Spielern, die in Ihrem Spiel mitmachen können.

"Höchstzahl Marines": Die maximale Anzahl von Marine-Spielern, die in



Ihrem Spiel mitmachen können.

"Höchstzahl Aliens": Die maximale Anzahl von Alien-Spielern, die in Ihrem Spiel mitmachen können.

"Höchstzahl Predators": Die maximale Anzahl von Predator-Spielern, die in Ihrem Spiel mitmachen können.

"Höchstzahl Corporates": Die maximale Anzahl von Corporate-Spielern, die in Ihrem Spiel mitmachen können.

"Frag-Limit": Das Level wird beendet, wenn der Frag-Zähler eines Spielers das Frag-Limit erreicht. Setzen Sie diesen Wert auf null (0), wenn Sie keine Grenze setzen möchten.

"Punkte-Limit": Das Level wird beendet, wenn der Punktestand eines Spielers das Punkte-Limit erreicht. Setzen Sie diesen Wert auf null (0), wenn Sie keine Grenze setzen möchten.

"Zeit-Limit": Das Level ist beendet, wenn das Zeit-Limit abgelaufen ist. Setzen Sie diesen Wert auf null (0), wenn Sie keine Grenze setzen möchten.

"Alien-Lebenszyklus": Benutzen Sie diese Option, um den Alien-Lebenszyklus einzuschalten. Wenn der Lebenszyklus aktiviert ist, starten alle Aliens im Spiel als Facehugger und müssen einen Wirtskörper finden, um Alien-Drohnen oder Predaliens zu werden.

"Spielbeschreibung": In diesem Textfeld werden die Regeln des Spiels erläutert. Weitere Informationen zu diesen Spiel-Typen finden Sie unter "Multiplayer-Taktiken" auf Seite 37.

"Jagd – Setup":

"Maximalzahl Spieler": Die maximale Anzahl von Spielern, die in Ihrem Spiel mitmachen können.

"Frag-Limit": Das Level wird beendet, wenn der Frag-Zähler eines Spielers das

Frag-Limit erreicht. Setzen Sie diesen Wert auf null (0), wenn Sie keine Grenze setzen möchten.

"Zeit-Limit": Das Level ist beendet, wenn das Zeit-Limit abgelaufen ist. Setzen Sie diesen Wert auf null (0), wenn Sie keine Grenze setzen möchten.

"Jäger-Spezies": Wählen Sie die Jäger-Spezies aus. Nur Jäger können punkten.

"Beute-Spezies": Wählen Sie die Beute-Spezies aus. Wenn eine Beute einen Jäger eliminiert, mutiert die Beute beim Wiedererscheinen in die Jäger-Spezies und umgekehrt.

"Jäger zu Beute": Benutzen Sie diese Option, um das Verhältnis zwischen Jägern und Beute einzustellen. Wenn die Teams unausgeglichen werden, wird ein geeigneter Spieler ausgewählt, der von der einen Spezies in die andere mutiert.

"Spielbeschreibung": In diesem Textfeld werden die Regeln des Spiels erläutert.

"Überleben – Setup":

"Maximalzahl Spieler": Die maximale Anzahl von Spielern, die in Ihrem Spiel mitmachen können.

"Runden-Limit": Diese Option bestimmt, über wie viele Runden ein Match ausgetragen wird. Wenn alle Runden gespielt sind, hat der Spieler mit dem höchsten Punktestand gewonnen.

"Punkte-Limit": Wenn der Punktestand eines Spielers das Punkte-Limit erreicht, wird eine neue Karte geladen. Setzen Sie diesen Wert auf null (0), wenn Sie keine Grenze setzen möchten.

"Runden-Zeit": Diese Option legt fest, wie lang jede Runde dauert. Setzen Sie diesen Wert auf null (0), wenn Sie keine Grenze setzen möchten.

"Überleben-Spezies": Alle Spieler beginnen als Überlebende. Die Überlebenden können auf drei Arten zu Mutanten werden: 1) wenn ein Überlebender Selbstmord begeht; 2) wenn ein Mutant einen Überlebenden eliminiert; 3) wenn der erste Spieler, der in einer Runde eliminiert wird, ein Überlebender ist (das ist der so genannte "Überleben-Modus"). Solange Überlebende im Spiel aktiv sind, bekommen sie einen (1) Punkt pro Sekunde. (Überlebende erhalten keine Punkte, während sie unverwundbar sind.)

"Mutanten-Spezies": Die Mutanten versuchen, alle Überlebenden zu eliminieren. Für jeden Frag erhält der Mutant zehn (10) Punkte.

"Spielbeschreibung": In diesem Textfeld werden die Regeln des Spiels erläutert.

"Überrennen – Setup":

"Maximalzahl Spieler": Die maximale Anzahl von Spielern, die in Ihrem Spiel mitmachen können.

"Runden-Limit": Diese Option bestimmt die Anzahl der Runden in einem Match. Wenn diese Anzahl von Runden gespielt ist, hat das Team mit dem höchsten Punktestand gewonnen.

"Runden-Zeit": Diese Option legt fest, wie lang jede Runde dauert. Setzen Sie diesen Wert auf null (0), wenn Sie keine Grenze setzen möchten.

"Verteidiger-Spezies": Die Verteidiger gewinnen die Runde, wenn nach Ablauf der Runden-Zeit noch welche am Leben sind. Falls die Verteidiger gewinnen, bekommen sie einen (1) Punkt pro überlebendem Verteidiger.

"Verteidiger-Leben": Dieser Wert legt die Anzahl der Leben pro Verteidiger fest. Sobald ein Spieler seine Leben aufgebraucht hat, bleibt er für den Rest der Runde tot. (Das Starten des Spiels verbraucht ein Leben.)

"Angreifer-Spezies": Die Angreifer gewinnen eine Runde, wenn sie vor Ablauf der Runden-Zeit alle Verteidiger ausschalten. Falls die Angreifer gewinnen, bekommen sie einen (1) Punkt pro eliminiertem Verteidiger.

"Angreifer-Leben": Dieser Wert legt die Anzahl der Leben pro Angreifer fest. Sobald ein Spieler seine Leben aufgebraucht hat, bleibt er für den Rest der Runde tot. (Das Starten des Spiels verbraucht ein Leben.)

"Spielbeschreibung": In diesem Textfeld werden die Regeln des Spiels erläutert.

"Evak – Setup":

"Maximalzahl Spieler": Die maximale Anzahl von Spielern, die in Ihrem Spiel mitmachen können.

"Runden-Limit": Diese Option bestimmt die Anzahl der Runden in einem Match. Wenn diese Anzahl von Runden gespielt ist, hat das Team mit dem höchsten Punktestand gewonnen.

"Evak-Zeit": Dieser Wert bestimmt, wie viel Zeit die Evak-Spezies für die Evakuierung hat. Setzen Sie diesen Wert auf null (0), wenn Sie keine Grenze setzen möchten. Für die Evakuierung muss eines der Team-Mitglieder den Evakuierungspunkt erreichen und dort für zehn (10) Sekunden bleiben.

"Evak-Spezies": Wählen Sie die Evak-Spezies aus. Die Evak-Spezies gewinnt die Runde, wenn ein Mitglied den Evakuierungspunkt erreicht und dort für zehn (10) Sekunden bleibt, bevor die Runden-Zeit abläuft. Wenn die Mitglieder Erfolg haben, bekommen sie einen (1) Punkt.

"Evak-Leben": Dieser Wert stellt die Anzahl der erlaubten Leben pro Evak-Mitglied ein. Sobald ein Spieler seine Leben aufgebraucht hat, bleibt er für den Rest der Runde tot. (Das Starten des Spiels verbraucht ein Leben.)

"Angreifer-Spezies": Wählen Sie die Angreifer-Spezies aus. Die Angreifer-Spezies gewinnt die Runde, wenn der Evak-Spezies die Evakuierung nicht gelingt. Falls die Angreifer gewinnen, bekommen sie einen (1) Punkt.

"Angreifer-Leben": Dieser Wert legt die Anzahl der Leben pro Angreifer fest. Sobald ein Spieler seine Leben aufgebraucht hat, bleibt er für den Rest der Runde tot. (Das Starten des Spiels verbraucht ein Leben.)

"Spielbeschreibung": In diesem Textfeld werden die Regeln des Spiels erläutert.

"Karten"-Register: Benutzen Sie dieses Register, um die Levels, die Sie spielen möchten, und die Reihenfolge, in der sie gestartet werden, festzulegen. Die verfügbaren Karten werden auf der linken Seite aufgelistet. Ihre ausgewählten Karten befinden sich in der rechten Liste. Die Karten werden in der Reihenfolge gespielt, in der sie von oben nach unten angezeigt werden. Wenn Sie außerdem die Verwendung von selbst erstellten Multiplayer-Karten zulassen, werden diese hier angezeigt.

"Hinzufügen": Klicken Sie einfach erst auf die Karte, die Sie hinzufügen möchten, und dann auf die Option **"Hinzufügen"**. Eine neue Karte erscheint am unteren Ende der Liste mit ausgewählten Karten.

"Entfernen": Wenn Sie ein bestimmtes Level aus der Liste mit ausgewählten Karten entfernen möchten, klicken Sie einfach erst auf die Karte und danach auf den **"Entfernen"**-Button.

"Alle hinzufügen": Klicken Sie auf die Option **"Alle hinzufügen"**, um alle verfügbaren Levels am Ende der Liste mit ausgewählten Karten hinzuzufügen. Sie werden bemerken, dass die Levels in derselben Reihenfolge wie in der Liste verfügbarer Karten erscheinen.

"Alle entfernen": Wenn Sie alle Levels aus der Liste mit ausgewählten Karten entfernen möchten, klicken Sie auf den "Alle entfernen"-Button.

"Erweitert"-Register: Benutzen Sie dieses Register, um die erweiterten Regeln oder die Standard-Punktezählung zu ändern. Die Regeln finden Sie beim "Erweitert"-Register. Die Einstellungen für die Punktezählung finden Sie beim "Punktezählung"-Register.

Untermenü "Erweitert": Die hier aufgeführten Elemente verändern die Grundregeln von AvP2.

"Spieler-Schadensrate": Dieser Wert modifiziert den normalen Schaden, der durch Waffen verursacht wird. Dieser Wert wird in Prozent angegeben, wobei 100 der Standard-Wert ist (d.h. 100% des Normalwerts).

"Ortsbasierter Schaden": Dieser Wert bestimmt, ob ortsbasierte Schadens-Modifikatoren verwendet werden (d.h. ein Schuss auf den Kopf verursacht größeren Schaden als ein Treffer der Gliedmaßen).

"Schaden vom eigenen Team": Wenn diese Option auf **"Ein"** gestellt ist, können Sie Ihre eigenen Gefährten durch Schüsse aus Ihren Waffen verletzen und umgekehrt auch von ihnen verletzt werden.

"Predator-Maskenverlust": Wenn diese Option auf **"Ein"** gestellt ist, verliert ein Predator durch einen Kopfschuss seine Maske.

"Klassen-Waffensets": Wenn diese Option auf **"Ein"** gestellt ist, beginnen Marines und Predators mit ihren jeweiligen Standard-Waffen. Wenn die Option ausgeschaltet ist, beginnen Marines mit einer Pistole, einem Messer und einem Pulsgewehr, während Predators mit Handgelenk-Klingen und Plasmawerfern beginnen.

"Host-Port-ID": Geben Sie einen speziellen Port an, auf dem der Host-Server arbeiten soll.

"Server-Bandbreite": Mit diesem Wert stellen Sie die maximale Bandbreite ein, die der Server beim Versenden von Informationen nutzen darf. Wählen Sie aus den Standard-Einstellungen aus, oder stellen Sie die Option auf "Selbst erstellt", um Ihre eigenen Werte einzugeben.

"Eigene Bandbreite": Wenn die Option "Server-Bandbreite" auf "Selbst erstellt" eingestellt ist, können Sie diese Option verwenden, um die Bandbreiten-Einstellung des Servers von Hand zu justieren. Bitte beachten Sie, dass diese Option nur verfügbar ist, wenn die "Server-Bandbreite" auf "Selbst erstellt" eingestellt ist.

Untermenü "Punktezählung": Benutzen Sie dieses Menü, um einzustellen, wie viele Punkte ein Spieler für das Ausschalten einer bestimmten Charakter-Art bekommt.

"Spieler"-Register: Benutzen Sie dieses Menü, um Ihre bevorzugten Alien-, Predator-, Marine- und Corporate-Charaktere auszuwählen.

"Spieler-Name": Geben Sie Ihren Spieler-Namen ein. Als Standard wird hier der Name Ihres Profils benutzt.

"Spezies"- und "Charakter"-Einstellungen: Benutzen Sie die Menüelemente für "Spezies" und "Charakter", um dem Spiel anzugeben, mit welchem Charakter von welcher Spezies Sie am liebsten spielen möchten. Mit den "Spezies"-Pfeilen können Sie zwischen den Spezies umschalten, mit den "Charakter"-Pfeilen zwischen den verschiedenen Charakteren einer Spezies.

"Bevorzugtes Team und bevorzugter Charakter": Der angezeigte Charakter repräsentiert Ihre aktuelle Voreinstellung, wenn Sie sich in ein Multiplayer-Spiel

einklinken. Solange der Server Ihnen erlaubt, als diese Spezies zu spielen, beginnen Sie das Spiel mit dem angezeigten Charakter. Im Modus "Team-Deathmatch" können Sie damit auch Ihr Team auswählen.

"Klassen-Beschreibung": In diesem Textfeld werden die Fähigkeiten des aktuellen Charakters angezeigt.

Hinweis zu Klassen: Der Server kann bestimmen, ob ein Spiel die Charakter-Klassen berücksichtigen soll. Wenn diese Option auf "Ein" steht, beginnen Marines und Predators mit Standard-Waffen, die in der "Klassen-Beschreibung" aufgeführt sind. Wenn diese Option auf "Aus" steht, beginnen Marines mit einer Pistole und einem Messer. Predators beginnen mit Handgelenk-Klingen und einem Plasmawerfer.

"Internet-Spiele suchen" / "LAN-Spiele suchen": Diese beiden Menüs sind fast identisch. Beide ermöglichen Ihnen, sich in ein laufendes Multiplayer-Spiel einzuklinken. Der Bildschirm enthält drei Register, die die verfügbaren Server anzeigen, die Informationen über bestimmte ausgewählte Server liefern und Ihnen ermöglichen, Ihre Spieler-Einstellungen zu ändern. Der Bildschirm "Spiel suchen" enthält auch die folgenden aktiven Buttons:

"Einklinken": Nachdem Sie auf den Server geklickt haben, in den Sie sich einklinken möchten, klicken Sie auf "Einklinken", um die Verbindung herzustellen.

"Server-Liste"-Register: Dieses Register zeigt alle verfügbaren Server sowie Informationen über sie an. Es enthält folgende Steuerelemente:

"Server-Liste aktualisieren": Wenn Sie auf dieses Symbol klicken, geben Sie dem Spiel die Anweisung, die Liste der verfügbaren Server und alle zugehörigen Informationen zu aktualisieren.

Überschrift "Server-Name": Der Name jedes Servers wird in einer Spalte aufgeführt. Klicken Sie auf diesen Text, um die Liste alphabetisch, basierend auf dem Server-Namen, zu sortieren. Wenn Sie auf einen Server-Namen unter dieser Überschrift klicken, wird dessen IP-Adresse rechts neben dem Status-Text angezeigt.

Überschrift "Ping": In dieser Spalte wird die Ping-Zeit jedes einzelnen Servers aufgeführt. Klicken Sie auf diesen Text, um die Liste, basierend auf den Ping-Zeiten, auf- oder absteigend zu sortieren.

Überschrift "Nr.": Die Anzahl der Spieler (Nr.) jedes Servers wird in dieser Spalte aufgeführt. Klicken Sie auf diesen Text, um die Liste, basierend auf der Anzahl der Spieler, auf- oder absteigend zu sortieren.

"Typ": In dieser Spalte wird der Spiel-Typ jedes einzelnen Servers aufgeführt. Klicken Sie auf diesen Text, um die Liste alphabetisch, basierend auf dem Spiel-Typ (DM/Team-DM/Jagd/ Überleben/ Überrennen/Evak), zu sortieren.

"Karte": In dieser Spalte wird die aktuelle Karte jedes einzelnen Servers aufgeführt. Klicken Sie auf diesen Text, um die Liste alphabetisch, basierend auf den Namen der Karten, zu sortieren.

"In bekannte IP einklinken": Benutzen Sie diese Option, wenn Sie sich in ein Spiel unter einer bestimmten IP-Adresse einklinken möchten. Die IP-Adresse wird dann rechts neben dem Status-Text angezeigt.

"Status": Der Status-Text, der sich neben dem Button "In bekannte IP einklinken" und über den Filtern befindet, zeigt den Status der Server-Suche an.

"Filter": Die Filter-Zeile, die sich am unteren Rand des Bildschirms befindet, bietet vier Text-Umschalter, die benutzt werden können, um Spiele nach bestimmten Kriterien filtern zu lassen.

"Version": "Nr." oder "Beliebig": Mit dieser Option bestimmen Sie, ob die Anzeige der Liste auf die Version, die Sie benutzen, beschränkt sein oder alle Versionen enthalten soll.

"Ping": Mit dieser Option werden nur Server angezeigt, deren Ping unter hundert (< 100), unter zweihundert (< 200) oder unter vierhundert (< 400) liegt. Wählen Sie "Beliebig", wenn Sie nicht nach Pings filtern möchten.



"Spieler": Mit dieser Option filtern Sie die Liste nach der Anzahl der zurzeit spielenden Spieler.

"Beliebig": Die Spiele können jede Anzahl Spieler enthalten.

1+: Die Spiele müssen mehr als einen Spieler enthalten.

"<Max.": Die Spiele dürfen nicht voll sein.

"Einige": Die Spiele müssen mehr als einen Spieler enthalten und dürfen nicht voll sein.

"Spiel-Typ": Die Spiele werden auf eine bestimmte Spielart (Beliebig/DM/Team-DM/Jagd/Überleben/Überrennen/Evak) eingeschränkt.

"Server-Typ": Mit dieser Option schränken Sie die in der Liste angezeigten Server ein ("Dediziert" oder "Client-basiert").

"Server-Info"-Register: Sie können dieses Register nur anwählen, wenn Sie einen Server in der Server-Liste ausgewählt haben. Die Seite zeigt Informationen über das ausgewählte Spiel an.

"Allgemeine Server-Info": Hier werden der Server-Name, die IP, die Version, der Spiel-Typ, das aktuelle Level, die Anzahl der Spieler und die Namen der Spieler angezeigt.

"Spieleinstellungen": Hier werden die Setup-Informationen für das Spiel angezeigt.

"Erweiterte Einstellungen": Hier werden alle Änderungen an den Standard-Regeln angezeigt.

"Spieler"-Register: Das "Spieler"-Register im "In Spiel einklinken"-Bildschirm ist identisch mit dem "Spieler"-Register im "Spiel leiten"-Bildschirm. Hier werden alle Änderungen an den Standard-Regeln angezeigt, unabhängig davon, in welchem Spieler-Register sie gemacht wurden.

OPTIONEN-MENÜS

Mit den Optionen-Menüs haben Sie Zugriff auf den "Steuerung"-Bildschirm, den "Spiel"-Bildschirm, den "Sound"-Bildschirm und den "Anzeige"-Bildschirm.

"Steuerung": Mit diesem Bildschirm können Sie die Tastaturbewegung und andere konfigurierbare Einstellungen nach Belieben ändern. Der Bildschirm enthält vier Register: "Belegung", "Maus", "Tastatur" und "Joystick".

Unten finden Sie eine Liste der Steuerelemente zusammen mit ihrer Bedeutung:

"Standard wiederherstellen": Setzt alle Steuerelemente für alle Spezies auf die Original-Konfiguration zurück.

"Belegung"-Register: Dieses Register enthält verschiedene Steuerelemente, mit denen Sie festlegen können, welcher Taste ein bestimmtes Steuerelement zugeordnet ist. Entsprechend den drei Spezies ist das Tastatur-Register noch weiter in "Gemeinsam", "Marine", "Predator" und "Alien" aufgeteilt. Die Steuerelemente des "Gemeinsam"-Registers gelten für alle drei Spezies. Um ein Steuerelement zu ändern, wählen Sie die Steuerung aus und drücken dann die Eingabetaste oder die linke Maustaste. Ein "=" erscheint, und die Einstellung für die Steuerung verschwindet. Drücken Sie jetzt die neue Taste, die Sie dieser Funktion zuweisen möchten.

- **Warntöne:** Wenn Sie einen Warnton hören, wissen Sie, dass Sie eine Taste zugewiesen haben, die bereits in Verwendung war. Die alte Zuweisung ist automatisch gelöscht worden.

"Gemeinsam"-Register: Im Register "Gemeinsam" finden Sie die grundlegenden Bewegungen, Springen und Angreifen sowie einige andere Befehle. Weitere Informationen hierzu finden Sie in der Tabelle Standard-Tastaturkonfiguration (auf Seite 39).

"Alien"-Register: Das "Alien"-Register enthält die Tasten für Ducken, Wandlaufen und Stoß-Sprung sowie die Umschalttasten für Wandlauf und Ducken.

"Marine"-Register: Das "Marine"-Register enthält die Waffen und Werkzeuge der Marines, die Aktivieren-/Benutzen-Taste und die Ducken-Funktion.

"Predator"-Register: Das "Predator"-Register enthält die Waffen und Werkzeuge der Predators, die Aktivieren-/Benutzen-Taste und die Ducken- und Ansprung-Funktionen.

"Maus"-Register: Dieses Register enthält verschiedene Steuerelemente, mit denen Sie einstellen können, wie Ihre Maus mit dem Spiel interagiert.

"Immer Maus-Sicht": Der Benutzer kann sich immer mit der Maus umsehen (ohne zuvor eine Taste drücken zu müssen, um sich mit der Maus umsehen zu können).

"Y-Achse umkehren": Schaltet die vertikale Mausbewegung um.

"Mausempfindlichkeit": Dieser Wert bestimmt die Geschwindigkeit, mit der Ihr Blick entsprechend der Mausbewegungen herumschwingt.

"Mausglättung": Verändert die Abtastgeschwindigkeit der Maus, sodass Sie entweder flüssigere oder aber schneller reagierende Bewegungen einstellen können.

"Tastatur"-Register: Dieses Register enthält verschiedene Steuerelemente, mit denen Sie einstellen können, wie Ihre Tastatur mit dem Spiel interagiert.

"Normale Drehgeschwindigkeit": Wenn Sie sich mit der Tastatur drehen, bestimmt dieser Wert, wie schnell Sie sich beim Gehen drehen.

"Schnelle Drehgeschwindigkeit": Wenn Sie sich mit der Tastatur drehen, bestimmt dieser Wert, wie schnell Sie sich beim Rennen drehen.

"Geschwindigkeit für Aufwärts/Abwärts-Sicht": Wenn Sie mit der Tastatur nach oben und unten sehen, bestimmt dieser Wert, wie schnell Sie nach oben und unten sehen.

"Automatisches Zentrieren": Wenn Sie mit der Tastatur spielen, während die Maus-Sicht eingeschaltet ist, wird der Blick durch "Automatisches Zentrieren" automatisch wieder auf die Mitte (d.h. den Horizont) zurückbewegt.

"Joystick"-Register: Benutzen Sie diese Option, um Ihren Joystick für AvP2 zu konfigurieren. Dieses Register enthält das Steuerelement "Joystick verwenden" und vier Register, um den Joystick einzustellen.

"Joystick verwenden": Diese Option schaltet die Joystick-Steuerung ein.

"Joystick konfigurieren"-Register: Dieses Register enthält verschiedene Optionen, mit denen Sie einstellen können, wie Ihr Joystick mit dem Spiel interagiert.

"Achse umkehren": Diese Funktion dreht die Richtungen für diese Achse um. Wenn Sie beispielsweise den Joystick nach links bewegen, tut das Spiel so, als hätten Sie ihn nach rechts bewegt.

"Neutralbereich": Die Einstellung "Neutralbereich" bestimmt, wie viel des Joystick-Bewegungsbereichs so behandelt wird, als sei der Joystick zentriert.

"Analog": Schalten Sie diese Option ein, um einen analogen Joystick zu benutzen.

"Empfindlichkeit" (nur analog): Diese Option bestimmt, wie schnell das Spiel auf Joystick-Bewegungen reagiert.

"Mittenkorrektur" (nur analog): Diese Option verbessert in manchen Fällen die Zentrierung.

"An Position gebunden" (nur analog, nur Aufwärts-/Abwärts-Achse): Wenn diese Option eingeschaltet ist, entspricht der Aufwärts-Abwärts-Blickwinkel direkt der Position des Joysticks. Wenn die Option ausgeschaltet ist, wird der Blick durch Aufwärts-Bewegungen des Joysticks nach oben gedreht. Durch Abwärts-Bewegungen wird der Blick nach unten gedreht.

"Spiel-Optionen": Passen Sie Ihre Spieleinstellungen an, indem Sie die Register "Allgemein" und "Multiplayer" benutzen.

"Allgemein"-Register: Dieses Register ermöglicht Ihnen, bestimmte Spiel-Optionen entsprechend Ihren Vorlieben einzustellen.

"Pickup-Icon-Zeit": Wenn Sie eine neue Waffe oder Munition aufsammeln, erscheint ein kleines Pickup-Symbol auf dem Bildschirm. Das Symbol verblasst im Laufe der Zeit. Diese Option verändert die Standard-Verblassen-Zeit.

"Automatischer Waffenwechsel": Wenn Sie diese Option auf "Ja" stellen und eine mächtigere Waffe aufsammeln, als Sie im Moment benutzen, wechselt Ihr Charakter automatisch zu der neu aufgenommenen Waffe. Die "Stärke" einer Waffe entspricht der Zahlentaste, die der Waffe zugeordnet ist. Höhere Zahlen zeigen mächtigere Waffen an.

"Rennen als Standard": Wenn diese Option eingeschaltet ist, rennt der Spieler immer.

"Kopfbewegung": Diese Option schaltet die simulierte Kopfbewegung auf- und abwärts während des Gehens oder Rennens um.

"Kopfneigung": Diese Option schaltet die simulierte seitliche Kopfbewegung während des Gehens oder Rennens um.

"Waffenbewegung": Diese Option schaltet die simulierte Waffenbewegung

während des Gehens oder Rennens um.

"Missionsziel-Benachrichtigung": Schaltet die Missionsziel-Benachrichtigung ein oder aus. Missionsziele geben Ihnen an, was Sie tun müssen, um eine Einzelspieler-Mission abzuschließen.

"Ausbildungs-Nachrichten": Als Standard erscheinen Ausbildungs-Nachrichten während des einfachen und des mittleren Schwierigkeitsgrades, um die Funktionen und Fähigkeiten der verschiedenen Spezies zu erklären. HINWEIS: Ausbildungs-Nachrichten stehen im Modus "Schwer" oder "Profi" nicht zur Verfügung.

"Untertitel": Wenn Sie diese Option auf "Ja" stellen, erscheinen, sobald für das Spiel relevante Dialoge zu hören sind, Untertitel am unteren Bildschirmrand.

"Richtungs-Einblendung": Wenn Sie als Alien spielen, erscheinen standardmäßig blaue Richtungspfeile auf dem Bildschirm, um Ihnen die Richtung der Schwerkraft anzuzeigen. Weitere Informationen dazu finden Sie im "Alien"-Abschnitt des Kapitels "HUD-Anzeige" (Heads-Up Display) auf Seite 24.

"Bereich der Nachrichten-Anzeige": Bei Multiplayer-Spielen können andere Spieler Nachrichten an Sie schicken. Diese Option stellt ein, wie viel Platz diese Nachrichten auf dem Bildschirm einnehmen dürfen.

"Zeit der Nachrichten-Anzeige": Bei Multiplayer-Spielen können andere Spieler Nachrichten an Sie schicken. Diese Option stellt ein, wie lange diese Nachrichten angezeigt werden.

"Verbindungs-Geschwindigkeit": Dieser Umschalt-Text teilt dem Spiel mit, wie schnell Ihre Verbindung ist, sodass das Spiel seine Leistung anpassen kann, um Ihren Bedürfnissen zu entsprechen.

"Spott ignorieren": Benutzen Sie diese Option, um die Spott-Sounds der anderen Spieler auszuschalten.

"Grafik": Klicken Sie auf diese Option, um zu den Grafik-Optionen des Spiels zu gelangen. Die folgenden Optionen stehen dann zur Verfügung:

"Auflösung": Benutzen Sie diese Option, um die gewünschte Grafik-Auflösung und Textur-Farbtiefe einzustellen.

Höhere Auflösung und Textur-Farbtiefe können Einfluss auf die Spielleistung haben. Überprüfen Sie, ob Ihre Grafikkarte 32-Bit-Texturen unterstützt.

"Leistung": Benutzen Sie diese Option, um eine der vier voreingestellten Leistungseinstellungen auszuwählen. Wenn Sie der Spielgeschwindigkeit den Vorzug vor der Bildqualität geben möchten, wählen Sie die Option "Niedrig" oder "Extraniedrig" an. Wenn Sie 256 MB RAM und einen schnellen Prozessor haben, können Sie diese Einstellungen nach Belieben hoch stellen.

Hinweis: Weitere Leistungsverbesserungen können Sie erreichen, indem Sie die Einstellungen in den Audio-Optionen verringern.

"Angepasste Leistung": Mit dieser Option kommen Sie zum "Angepasste Leistung"-Bildschirm. Hier können Sie die einzelnen Einstellungen verändern, um das Aussehen und die Spielleistung Ihres Spiels einzustellen.

"Allgemein"-Register: Hier können Sie allgemeine Grafik-Optionen, die Einfluss auf die Leistung haben, einstellen.

"Textur-Farbtiefe": Diese Option schaltet zwischen 16-Bit- und 32-Bit-Texturen um. 32-Bit-Texturen sind zwar viel weicher und detaillierter als 16-Bit-Texturen, aber sie erhöhen die Ladezeit, erfordern mehr Grafik- und Systemspeicher und können bei manchen Grafikkarten zu niedrigeren Frame-Rates führen. Wenn Sie

eine ältere Grafikkarte haben, empfehlen wir (insbesondere bei Modellen mit 16 MB RAM), die Einstellung auf "16-Bit" zu lassen.

"Lightmap-Auflösung": Diese Option schaltet zwischen 16-Bit- und 32-Bit-Welt-Schatten um. Wie bei den Texturen wirken 32-Bit-Schatten weicher, benötigen aber auch mehr RAM, mehr Lade- und mehr Rechenzeit.

"Schatten": Diese Option schaltet die Charakter-Schatten ein und aus. Durch Ausschalten können Sie die Leistung auf langsameren Systemen steigern.

"Detail-Texturen": Diese Option schaltet die Detail-Texturen ein und aus. Detail-Texturen liefern die ganz kleinen Details, die Sie in der Welt sehen, wenn Sie sich Gegenstände aus der Nähe anschauen. Durch Ausschalten können Sie die Frame-Rate auf langsameren Systemen leicht erhöhen. Einige ältere Grafikkarten unterstützten Detail-Texturen nicht, daher sollten Sie versuchen, diese Option auszuschalten, falls alles im Spiel einfach nur weiß erscheint.

"Umgebungs-Spiegelungen": Diese Option schaltet die Umgebungs-Texturen ein und aus. Die Umgebungs-Texturen sind für die glänzenden Oberflächeneffekte zuständig, die Sie auf einigen metallischen Oberflächen im Spiel sehen können. Durch Ausschalten können Sie die Leistung steigern, insbesondere bei älteren Grafikkarten.

"Chrom-Effekte": Diese Option schaltet die Chrom-Effekte ein und aus. Chrom-Effekte sind die glänzenden Oberflächeneffekte, die Sie auf manchen Glas- und Metallmodellen, wie z.B. auf einigen Predator-Waffen, sehen können. Durch Ausschalten können Sie die Leistung steigern, insbesondere bei älteren Grafikkarten.

"Trilineare Filterung": Diese Option schaltet die trilineare Filterung ein und aus. Durch trilineare Filterung sehen Texturen weicher aus, wenn sie seitlich betrachtet werden. Diese Option wird nicht von allen Grafikkarten unterstützt und kann auch die Leistung verringern.

"Triple-Buffer": Diese Option schaltet den Dreifach-Buffer ein und aus. Durch Dreifach-Buffer können höhere Frame-Rates erzielt werden, da die Grafikkarte ein zusätzliches Bild zwischenspeichert, bevor sie es zum Monitor schickt. Benutzer von 16-MB-Grafikkarten sollten diese Option ausgeschaltet lassen, wenn sie das Spiel in einer hohen Auflösung benutzen.

"Himmel darstellen": Schaltet das Berechnen des Himmels um. Wenn diese Option ausgeschaltet ist, wird der Himmel in einer einzigen Farbe dargestellt, aber die Render-Leistung wird leicht erhöht.

"Effekte"-Register: Hier können Sie Waffen- und Trümmer-Effekte ändern.

"Waffen darstellen": Schaltet die Modelle, die sich im Sichtbereich des Spielers befinden, z.B. Ihre Hände und Waffen, ein und aus. Wenn Sie diese Option ausschalten, können Sie Ihre Hände nicht sehen, aber die Frame-Rate wird leicht erhöht.

"Mündungsfeuer-Blitze": Diese Option schaltet die dynamischen Mündungsfeuer-Blitze ein und aus. Durch Ausschalten können Sie die Leistung bei heftigen Feuergefechten verbessern.

"Patronenhülsen": Diese Option schaltet die Patronenhülsen-Modelle ein und aus. Durch Ausschalten können Sie die Leistung auf langsameren Systemen steigern.

"Geschosseinschläge": Schaltet die Details für die Geschosseinschläge zwischen "Niedrig", "Mittel" und "Hoch" um. Höhere Einstellungen erzeugen mehr Effekte (Funken, Rauch, Trümmer), wenn Geschosse auf harte Oberflächen treffen. Durch Herunterschalten dieser Option können Sie die Leistung auf langsameren Systemen steigern, wenn Waffen abgefeuert werden.

"Trümmer": Schaltet die Details für die Trümmer zwischen "Niedrig", "Mittel" und "Hoch" um. Höhere Einstellungen produzieren mehr Teile, wenn ein Gegenstand zerbricht. Durch Herunterschalten dieser Option können Sie beim Zerstören von Objekten die Leistung auf langsameren Systemen steigern.



"Texturen"-Register: Stellen Sie hier die Textur-Einstellungen um. Dieser Abschnitt hat wahrscheinlich die größten Auswirkungen auf die Leistung Ihres Computers.

"Gesamt": Schaltet die Spiel-Texturen insgesamt zwischen "Extraniedrig", "Niedrig", "Mittel", "Hoch" und "Extrahoch" um. Höhere Einstellungen liefern mehr Oberflächendetails, niedrigere Einstellungen verringern die Ladezeit und können die Leistung verbessern, insbesondere auf Systemen mit wenig Speicher.

"Welt"/ "Himmel"/ "Charaktere"/ "Waffen"/"Requisiten"/ "Effekte": Mit den Schiebereglern können Sie die Textur-Details für bestimmte Arten von Gegenständen individuell einstellen. Experimentieren Sie mit verschiedenen Einstellungen herum, um ein ausgewogenes Gleichgewicht zwischen visuellen Details und Spielleistung herauszufinden.

"Leistung": Sie können die globalen Leistungseinstellungen ändern, indem Sie die Einstellung "Leistung" verwenden. Damit lassen sich die Unterschiede zwischen den verschiedenen Leistungseinstellungen leicht erkennen.

"Sound": Hier können Sie die Lautstärke der Soundeffekte und der Musik anpassen.

"Soundeffekt-Lautstärke": Erhöhen oder verringern Sie die Lautstärke aller Sound- und Spracheffekte des Spiels.

"Höchstzahl Sounds": Diese Option stellt die maximale Anzahl von Sounds ein, die gleichzeitig abgespielt werden können. Durch Verringern können Sie die Leistung verbessern.

"Qualität der Soundeffekte": Diese Option stellt die Qualität der Sounds ein, die Sie im Spiel hören. Durch Verringern können Sie die Leistung verbessern.

"Musik-Lautstärke": Erhöhen oder verringern Sie die Lautstärke der Spielmusik.

PROFIL-MENÜS

Die Profil-Menüs ermöglichen Ihnen, die Spieler-Profile zu verwalten. In einem Profil werden Ihre Tasten-Konfigurationen, gespeicherte Spiele, der Benutzername und der Missions-Fortschritt gespeichert. Wenn Sie das Spiel starten, beginnen Sie es automatisch mit dem Profil <Player_0>. Sie können den Namen jederzeit ändern, ohne dass Ihr bis dahin erzielter Fortschritt verloren geht.

"Aktuelles Profil": Diese Option zeigt das zurzeit aktive Profil an.

"Verfügbare Profile": Diese Option zeigt eine Liste der verfügbaren Profile an.

"Laden": Diese Option lädt das in der Liste "Verfügbare Profile" markierte Profil.

"Erstellen": Diese Option erstellt ein neues Profil und legt es als aktuelles Profil fest.

"Umbenennen": Mit dieser Option können Sie das aktuelle Profil umbenennen.

"Löschen": Diese Option löscht das ausgewählte Profil.
HINWEIS: Durch das Löschen eines Profils entfernen Sie Ihre gespeicherten Spiele nicht endgültig. Sie werden in einem Ordner gespeichert, der genauso heißt wie der Profil-Name. Wenn Sie ein Profil aber gelöscht haben, können Sie Ihre alten gespeicherten Spielstände erst wieder laden, wenn Sie ein Profil erstellt haben, das denselben Namen wie der Ordner hat.

PAUSE-MENÜ

Wenn Sie während des Spiels die **ESC-Taste** drücken, wird Ihr Spiel unterbrochen, und Sie haben Zugriff auf folgende Optionen:

"Weiterspielen": Mit dieser Option können Sie zum laufenden Spiel zurückkehren.

"Spiel laden": Dies ist dieselbe "Spiel laden"-Option, die Sie schon aus dem Hauptmenü kennen. Mit diesem Menü können Sie zuvor gespeicherte Spielstände einschließlich Ihres Schnellspeicher-Spielstands laden.

"Spiel speichern": Mit dieser Option können Sie Ihr laufendes Spiel abspeichern.

"Optionen": Das sind dieselben Optionen, die Sie schon aus dem Hauptmenü kennen.

"Spiel abbrechen": Diese Option beendet das laufende Spiel und bringt Sie zum Hauptmenü zurück. Stellen Sie sicher, dass Sie gespeichert haben, bevor Sie diese Option anwählen.

"Beenden": Diese Option beendet das Spiel und bringt Sie zu Windows zurück.

HUD-ANZEIGE (HEADS-UP DISPLAY)

Das HUD von *Aliens vs. Predator 2* ist so organisiert, dass Sie Ihren Status selbst inmitten heftigster Feuergefechte schnell und einfach ablesen können. Die HUD-Anzeige variiert je nach Ihrer Spezies.

Marine: Das HUD des Marine ist das traditionellste der drei HUD-Setups.

Gesundheitsanzeige/-balken (oben links): Die weißen Zahlen neben der EKG-Anzeige, die Ihre Herzfrequenz überwacht, zeigen an, wie viel Gesundheit Sie haben. Volle Gesundheit entspricht dabei dem Wert hundert (100), Tod tritt bei null (0) ein. Der blaue Balken neben der EKG-Anzeige gibt Ihnen einen grafischen Eindruck Ihrer aktuellen Gesundheit. Wenn Sie verletzt werden, steigt außerdem Ihre Herzfrequenz an.

Panzerungsanzeige (oben links): Unter dem EKG befindet sich eine blaue Brustpanzerung, die Ihre Körperpanzerung repräsentiert. Die Körperpanzerung absorbiert die meisten bekannten Schadensarten. Wenn sie aufgebraucht ist, schrumpft Ihre Gesundheit sehr schnell. Die Körperpanzerung reicht von null (0) bis hundert (100).

Fackel-Zähler (oben rechts): In der oberen rechten Ecke sehen Sie Ihren Fackel-Zähler. Wenn Sie keine Fackeln mehr haben, verschwindet der Fackel-Zähler. Sie können nur zwanzig (20) Fackeln tragen, daher sollten Sie sorgsam mit ihnen umgehen.

Waffen-Auswahl-Symbole (rechte Seite): Wenn Sie die Steuerelemente für "Nächste Waffe" oder "Vorige Waffe" benutzen, werden die Waffen-Auswahl-Symbole aktiviert.

Aktive Waffen-Auswahl: Die aktive Waffen-Auswahl zeigt symbolische Darstellungen der Waffen an. Wenn Sie feuern, wird diese Waffe zu Ihrer aktiven Waffe. Jedes Symbol zeigt auch die Munitionsarten der Waffe in Form von kleinen blauen Balken an. Waffen mit einer Munitionsart haben einen Balken, zwei Munitionsarten haben zwei Balken usw. Wenn Ihre Waffe komplett mit Munition gefüllt ist, ist auch der Balken vollständig ausgefüllt. Wenn Sie keine Munition mehr



für die Waffe haben, ist der Balken vollständig rot. Die Zahl auf der linken Seite bezieht sich auf die Zahlentaste, mit der Sie diese Waffen sofort anwählen können.

Zahl: Während die aktive Waffen-Auswahl angezeigt wird, erscheinen Ihre anderen Waffen in Form von Zahlen, die dem Tastaturkürzel der Waffe entsprechen. Diese Zahlen werden normalerweise in blauen Feldern angezeigt. Wenn ein Feld rot statt blau ist, wissen Sie sofort, dass eine Waffe keine Munition mehr hat. Wenn ein Feld nicht erscheint, haben Sie die entsprechende Waffe noch nicht.

Batterieanzeige (linke Seite): Ihre Schulterlampe und Ihr Bild-Verstärker benötigen eine kinetische Batterie, um zu funktionieren. Die Batterie hat nur eine begrenzte Kapazität, lädt sich aber schnell wieder auf.
Ein vertikaler Balken auf der linken Seite des Bildschirms repräsentiert den Ladezustand der Batterie. Dieser Balken wird nur angezeigt, wenn die Batterie benutzt oder aufgeladen wird.

Bewegungs-Tracker (unten links): Der Bewegungs-Tracker erscheint in der unteren linken Ecke des Bildschirms. Aber Vorsicht: Der Bewegungs-Tracker kann nur sich bewegende Ziele entdecken. Diese erscheinen als weiße Punkte auf Ihrem Tracker. Wenn Sie den Befehl erhalten, nach Lebenszeichen eines anderen Marines zu suchen, wird Ihr Tracker für Sie rekonfiguriert. Sobald er rekonfiguriert ist, zeigt ein neuer roter Punkt die Richtung des gesuchten Marines an.

Missionsziel-Anzeige (Mitte unten): Am unteren Rand in der Mitte des Bildschirms erscheint eine Missionsziel-Anzeige, sobald sich Ihre Missionsziele geändert haben.
Hinweis: Missionsziele stehen im Profi-Modus nicht zur Verfügung.



Predator: Das HUD des Predators verfügt über einige Features des Marine-HUD, unterscheidet sich aber auch in verschiedenen Dingen. Zuerst einmal haben Predators keine Panzerung. Die Gesundheitsanzeige des Predators erscheint links, während die Energie-Anzeige rechts erscheint. Predators benutzen Energie, um sich zu heilen und um den Plasmawerfer, die Pistole und ihre Tarn-Technologie zu betreiben. Der zweite bedeutende Unterschied ist, dass die Waffen-Auswahl-Symbole am oberen Rand des Bildschirms erscheinen.

Gesundheitsanzeige (oben links): Ein Reihe von sechs (6) Predator-Symbolen befindet sich auf der linken Seite des HUD unter dem Symbol der Predator-Maske. Diese Symbole zeigen an, wie viel Gesundheit Sie haben. Volle Gesundheit ist dabei vierundfünfzig (54), der Tod tritt bei null (0) ein.
Hinweis: Auch wenn Sie mit den Predator-Zahlen – Predators benutzen ein auf der Neun (9) basierendes Zahlensystem – nicht vertraut sind, bekommen Sie eine ziemlich gute Vorstellung davon, wie viel Gesundheit Sie noch haben, wenn Sie einen kurzen Blick auf die Anzahl der Symbole werfen.

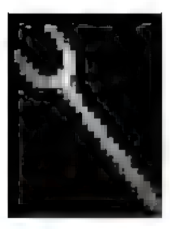
Energie-Zähler (oben rechts): Unter dem Energiestreuer-Symbol auf der rechten Seite befindet sich eine weitere Spalte mit Predator-Symbolen. Diese Symbole repräsentieren den Energiehaushalt des Predators. Sie müssen Energie haben, um sich zu tarnen, den heilenden Medi-Computer zu benutzen und den Plasmawerfer oder die Pistole abzufeuern. Um Ihren Energiehaushalt wieder aufzubauen, müssen Sie den Energiestreuer aktivieren.

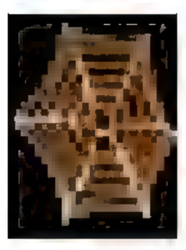
Waffen-Auswahl-Symbole (Mitte oben): Wenn Sie die Steuerelemente für "Nächste Waffe" oder "Vorige Waffe" benutzen, werden die Waffen-Auswahl-Symbole aktiviert.

Aktive Waffen-Auswahl: Die aktive Waffen-Auswahl zeigt eine symbolische Darstellung der Waffe an. Wenn Sie die Feuertaste betätigen, wird diese Waffe zu Ihrer aktuellen Waffe. Jedes Symbol zeigt nicht nur an, welche Waffe Sie wählen werden, sondern auch die primäre Munition der Waffe. Ein kleiner Balken zeigt die verbleibende Munition in der Waffe an. Energie-Waffen werden mit einem kleinen Symbol des Energiestreuers angezeigt.

Verfügbare Waffen-Nummer: Während die aktive Waffen-Auswahl sichtbar ist, werden Ihre anderen Waffen als schattenhafte Symbolumrisse angezeigt. Falls Sie für eine Waffe keine Munition mehr haben, zeigt ein roter Balken diesen Munitionsmangel an. "Wer mit dem Zahlensystem der Predators vertraut ist, wird bemerken, dass zu jeder Waffe die entsprechende Nummer des Tastaturkürzels angezeigt wird – in Predatorisch natürlich."

Munitions-Symbole (unten links): Das Speergewehr und das Netzgewehr haben nur begrenzte Munition. Wenn eine dieser Waffen angewählt ist, wird der Munitionsstand unten links im HUD von einem kleinen Symbol, gefolgt von Predator-Zahlen angezeigt.


Speere werden vom Speergewehr verschossen.


Netze werden vom Netzgewehr verschossen.

Trophäen-Zähler (ganz unten links): Der Schädel unten links ist Ihr Trophäen-Zähler. Immer wenn Sie einen Menschen, einen Predator oder ein Alien enthaupten, wird Ihr Trophäen-Zähler um eins (1) erhöht. (Genau wie die Energie- und Gesundheits-Anzeigen verwendet auch der Trophäen-Zähler die Predator-Zahlen.) Das Sammeln von Trophäen ist eine Frage des Predator-Stolzes.

Missionsziel-Anzeige (unten rechts): Ein Missionsziel-Symbol erscheint im unteren rechten Teil des Bildschirms, sobald Ihr Missionsziel aktualisiert wurde.



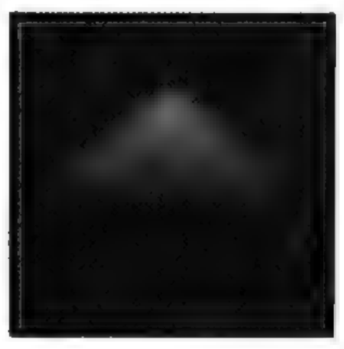
Hinweis: Missionsziele stehen im Profi-Modus nicht zur Verfügung.
HUD-Anzeige

Alien: Das Alien-HUD ist einfach und einzigartig.

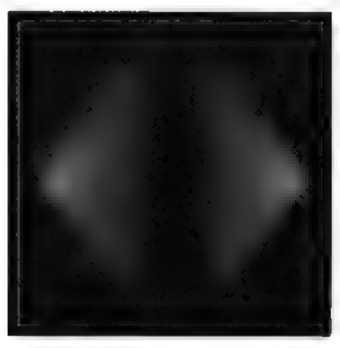
Gesundheits-Anzeige (Mitte unten): Ein langer Balken am unteren Rand des Alien-Bildschirms repräsentiert die Gesundheit des Aliens. Wenn das Alien Schaden nimmt, zieht sich dieser Balken zur Bildschirmmitte hin zusammen. Wenn der Balken verschwindet, stirbt das Alien.



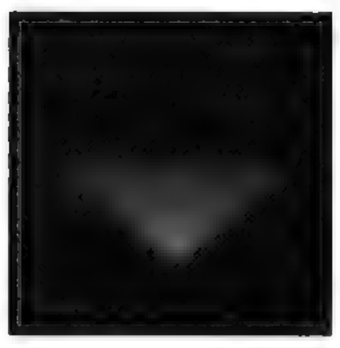
Schwerkraft-Sinn (am Außenrand des gesamten Bildschirms): Wenn Sie "Wandlauf" aktiviert und die Richtungs-Anzeige eingeschaltet haben, bewegen sich blaue Pfeile am Rand des Bildschirms, um Ihnen die Richtung der Schwerkraft anzuzeigen. (Weitere Informationen dazu finden Sie unten.)



Wenn Sie kopfüber an der Wand hängen, fallen Sie herunter, sobald Sie loslassen.



Wenn Sie in einem steilen Winkel an der Wand hängen, fallen Sie herunter, sobald Sie loslassen.



Wenn Sie normal "aufrecht" stehen, bewegen Sie sich nicht, wenn Sie loslassen.

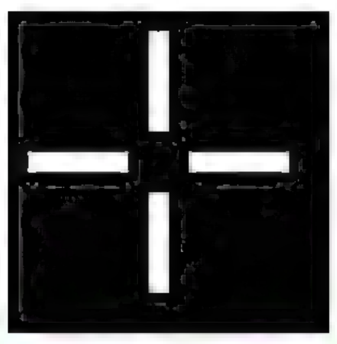
Missionsziel-Anzeige (Mitte oben): Ein Missionsziel-Symbol erscheint in Form eines langen Balkens am oberen Bildschirmrand, sobald sich Ihre Missionsziele geändert haben.
Hinweis: Missionsziele stehen im Profi-Modus nicht zur Verfügung.



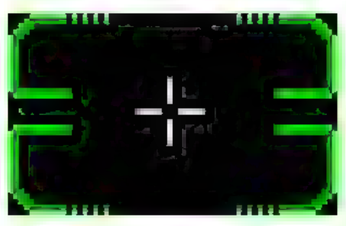
FADENKREUZ-SYSTEM

Aliens vs. Predator 2 bietet ein dynamisches Fadenkreuz-System, das Sie über spezielle Objekte oder Charaktere informiert.

Marine-Fadenkreuze: Die Marine-Fadenkreuze geben Ihnen an, was sie aktivieren können und wo Sie Ihren Schweißbrenner und Ihr Hacker-Werkzeug einsetzen können. Sie können dieses Fadenkreuz im Menü "Optionen/Spiel" ausschalten.



ZIEL-FADENKREUZ: Dies ist Ihr normaler Ziel-Cursor. Wenn Sie bestimmte Waffen wie das Smartgun verwenden, ändert sich das Fadenkreuz.



AKTIVIERUNGS-FADENKREUZ: Wenn Sie Ihr Fadenkreuz über einen Gegenstand oder eine Person schieben, den/die Sie auf irgendeine Art aktivieren können, erscheint dieses Fadenkreuz. Mit der Benutzen-Taste können Sie den Gegenstand oder die Person aktivieren. So können Sie beispielsweise eine Tür öffnen oder eine Unterhaltung mit einer Person beginnen.



HACKEN-FADENKREUZ: Wenn Sie Ihr Fadenkreuz über einen Gegenstand schieben, den Sie hacken können, erscheint dieses Fadenkreuz. Wählen Sie das Hacker-Werkzeug an, und drücken Sie die Feuertaste, um den Gegenstand zu aktivieren.

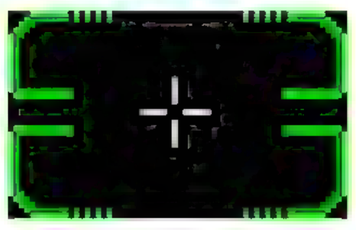


SCHWEISSBRENNER-FADENKREUZ: Wenn Sie Ihr Fadenkreuz über einen Gegenstand schieben, auf den Sie den Schweißbrenner anwenden können, erscheint dieses Fadenkreuz. Wählen Sie den Schweißbrenner an, und drücken Sie die Feuertaste, um den Gegenstand zu aktivieren.

Predator-Fadenkreuze: Die Predator-Fadenkreuze geben Ihnen an, was Sie aktivieren und wo Sie Ihren Handgelenk-Computer einsetzen können. Sie können dieses Fadenkreuz im Menü "Optionen/Spiel" ausschalten.



ZIEL-FADENKREUZ: Dies ist Ihr normaler Ziel-Cursor.



AKTIVIERUNGS-FADENKREUZ: Wenn Sie Ihr Fadenkreuz über einen Gegenstand oder eine Person schieben, den/die Sie auf irgendeine Art aktivieren können, erscheint dieses Fadenkreuz. Mit der Benutzen-Taste können Sie den Gegenstand oder die Person aktivieren. So können Sie beispielsweise eine Tür öffnen oder eine Interaktion mit einer Person beginnen.



ELEKTROSCHOCKER-FADENKREUZ: Wenn Sie Ihr Fadenkreuz über einen Gegenstand schieben, den Sie mit dem Elektroschocker in Ihrem Handgelenk-Computer ausschalten können, erscheint dieses Fadenkreuz. Wählen Sie den Elektroschocker an, und drücken Sie die Feuertaste, um den Gegenstand zu aktivieren.

Alien-Fadenkreuze: Die Alien-Fadenkreuze geben Ihnen an, womit Sie interagieren können. Sie können dieses Fadenkreuz im Menü "Optionen/Spiel" ausschalten.



ZIEL-FADENKREUZ: Dies ist Ihr normaler Ziel-Cursor.



KOPFBISS-ANZEIGER: Wenn Sie Ihr Fadenkreuz über einen Kopf schieben, den Sie angreifen können, senken sich Ihre Zähne auf den Bildschirm. Drücken Sie die Feuertaste, um den Kopf abzubeißen.

ZERREISSEN-ANZEIGER: Wenn Sie Ihr Fadenkreuz über einen Gegenstand schieben, den Sie mit Ihren Klauen zerreißen können, erscheinen Ihre Klauen an den Seiten des Bildschirms. Drücken Sie die Feuertaste, um den Gegenstand zu zerreißen.



Waffen, Werkzeuge und Ausrüstung

WAFFEN UND AUSRÜSTUNG ERHALTEN

Wenn Sie nach und nach das gesamte Spiel entdecken, bekommen Sie Zugriff auf eine große Vielfalt von Waffen und Werkzeugen.

Marines: Als Marine müssen Sie die meisten Ihrer Waffen aufsammeln. Sobald Sie eine finden, erscheint oben am Bildschirm ein kleines Symbol. Sie behalten während des gesamten Spiels Ihr Inventar, daher sollten Sie Ihre Ressourcen nicht verschwenden.

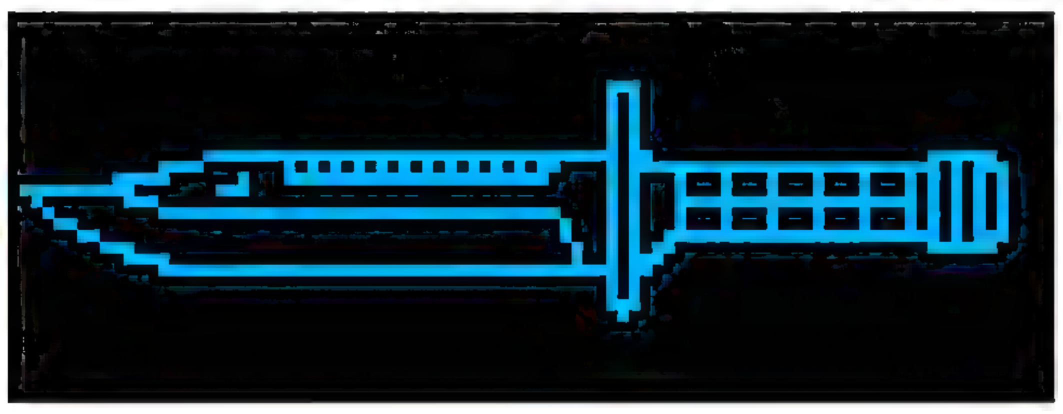
Predators: Als Predator sammeln Sie einige Ihrer Waffen auf, haben aber standardmäßig bereits eine Vielzahl Werkzeuge. Wenn Sie einen neuen Gegenstand aufsammeln, erscheint ein kleines Symbol am oberen Rand des Bildschirms. Sie behalten während des gesamten Spiels Ihr Inventar. Gehen Sie daher sorgsam mit Ihren Ressourcen um.

Aliens: Als Alien sind Sie eine natürliche Waffe, und um sich zu ernähren, sind Sie auf Beute angewiesen. Diese Beute gibt es in verschiedenen Formen. Sie können zusätzliche Gesundheit bekommen, indem Sie Ihre Opfer mit Kopfbiss oder durch Zerreißen erlegen.

WAFFEN UND WERKZEUGE DER MENSCHEN:

Die folgenden Waffen und Werkzeuge stehen Marines und Corporates zur Verfügung. Sie können immer nur jeweils eine Waffe oder ein Werkzeug benutzen. Eine Waffe wählen Sie mit den Tastaturkürzeln oder den Tasten für "Nächste/Vorige Waffe" an. Um ein Werkzeug anzuwählen, müssen Sie die Taste drücken, die diesem Werkzeug zugeordnet ist.

KAMPFMESSER



Obwohl es in den Händen eines Experten durchaus tödlich ist, lässt das altgediente Kommando-Messer viel zu wünschen übrig, wenn Sie einem Alien mit seinem Säureblut gegenüberstehen.

M-4A4 PISTOLE

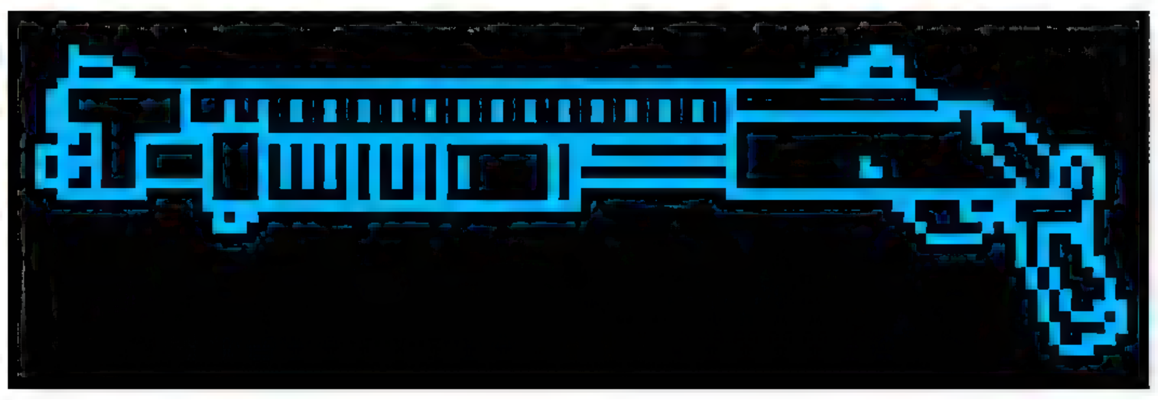


Die M-4A4, eine aktualisierte Variante der altgedienten M-4A3-Pistole, bietet einem Marine die Wahl zwischen tödlicher Stoppkraft und panzerbrechender Zerstörung.

- Alternatives Feuer: Munitions-Typ wechseln.
- Munitions-Typen: Anti-Personen oder panzerbrechend. 12 Schuss pro Magazin.

Anti-Personen: Feuert eine leichte, vorfragmentierte Hochgeschwindigkeitskugel ab, die beim Aufprall auseinander bricht und dabei eine auf weiche Ziele fast explosionsartig wirkende Energie freisetzt. Feuert eine schwere Hochgeschwindigkeitskugel ab, die aus einem nicht-eisenhaltigen Mantel, einer Bleischutzschicht und einem Kern aus einer Wolfram-Legierung besteht. Der Mantel und die Bleischicht platzen beim Aufschlag weg und geben den nadelförmigen Wolfram-Kern frei, der alle weichen und die meisten harten Panzerungsschichten durchdringen kann.

SCHROTGEWEHR

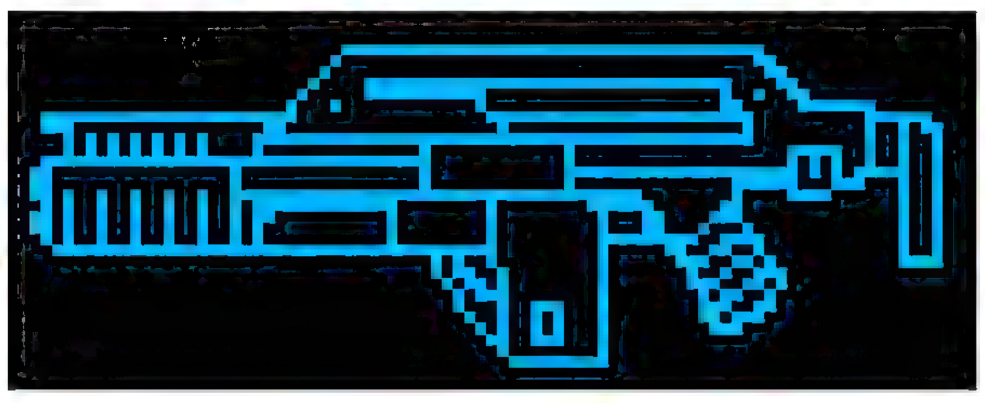


Einfach. Tödlich. Obwohl das Corps die Benutzung persönlicher Waffen missbilligt, ignorieren viele Marines die Corps-Doktrin und entscheiden sich für die Zuverlässigkeit und die einfache Benutzung des Schrotgewehrs.

- Alternatives Feuer: Munitions-Typ wechseln.
- Munitions-Typen: Schrot oder Projektil. Maximale Ladung 6 Schuss.

Schrot: Kleiner trichterförmiger Feuerstoß aus Kügelchen, der bei den meisten Zielen verheerend wirkt, aber dessen Einsatz nur bedingt gegen gepanzerte Gegner geeignet ist.
Projektil: Abschuss eines einzelnen, schweren Projektils; ideal, um gepanzerte Ziele auszuschalten.

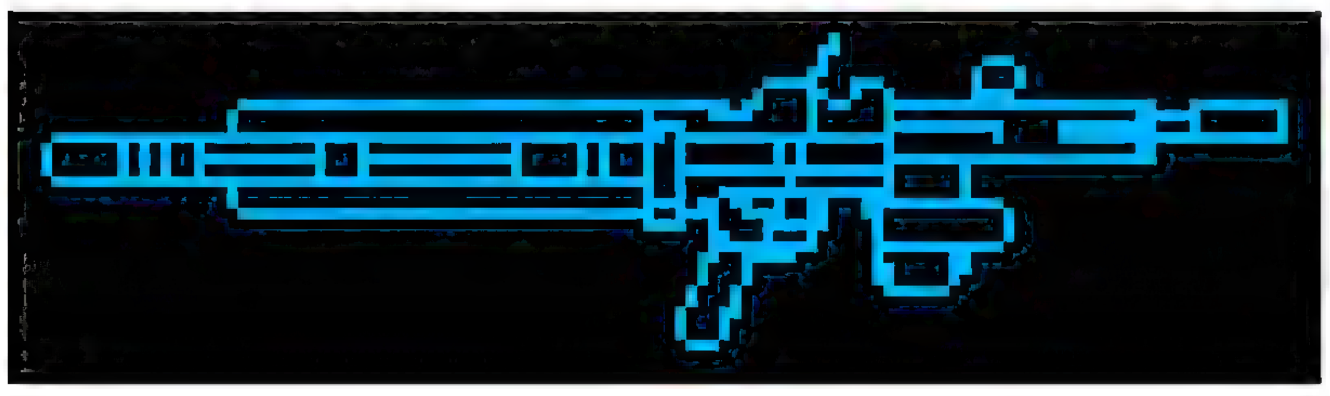
M-41A PULSGEWEHR



Die M-41A, die primäre Waffe des Corps, bietet automatisches Feuer gepaart mit explosiver Zerstörungskraft.

- Primäres Feuer: Automatische M309, 10 mm x 24. 99 Schuss pro Magazin.
- Alternatives Feuer: M40-Granaten. 8 Granaten pro Magazin. 10-mm-Munition: Zum Einsatz gegen die meisten Ziele ausgezeichnet geeignet, aber nur bedingt gegen gepanzerte Gegner. Einschlag-Granaten: Werden mit hoher Geschwindigkeit in gerader Linie auf das Ziel abgefeuert; sie explodieren beim Aufprall.

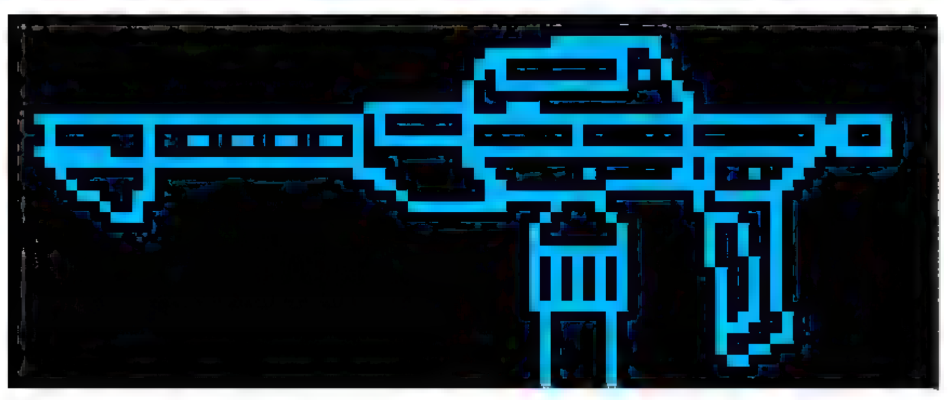
M-56 SMARTGUN



Das Smartgun bietet Bewegungsverfolgung- und Direktfeuer-Modi. Es feuert M250 10 mm x 28 hülsenlose Patronen ab. Ein roter Cursor zeigt an, dass die Waffe auf ein Ziel aufgeschaltet ist. Wenn sie zusammen mit dem Bild-Verstärker benutzt wird, schaltet das Smartgun automatisch in den Direktfeuer-Modus.

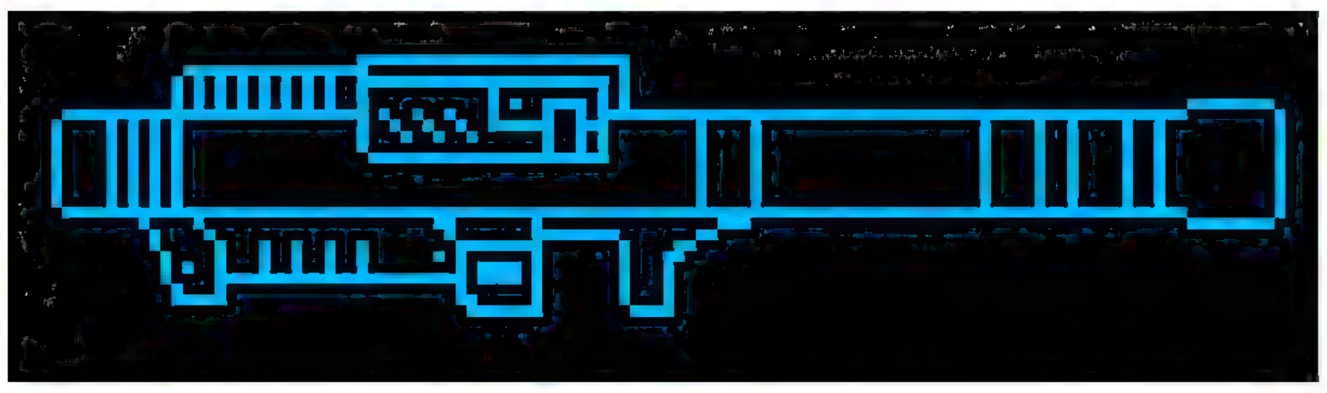
- Einschränkungen: Direktfeuer-Modi nur im Bild-Verstärker-Modus. Im Multiplayer-Modus können Sie nicht rennen, während Sie diese Waffe tragen.
- Alternatives Feuer: Schaltet zwischen Bewegungsverfolgung- und den Direktfeuer-Modi um.

M-240 FLAMMENWERFER



Dieser leichte, mobile Flammenwerfer liefert einen Strahl aus schwerem, komprimiertem Napalm, das die Ziele verbrennt.
- Alternatives Feuer: Nicht vorhanden.

M-6B RAKETENWERFER



Der von dem Marine-Luftabwehrsystem abstammende Raketenwerfer M-6B hat drei selbstangetriebene Raketen in einer Abfeuervorrichtung, um so die Nachladezeiten zu reduzieren. Er bietet sowohl Zielsuch-Raketen als auch Direktfeuer.

- Einschränkungen: Im Multiplayer-Modus können Sie nicht rennen, während Sie diese Waffe tragen.
- Alternatives Feuer: Munitions-Typ wechseln. 3 Raketen pro Rohr.

Direktfeuer-Raketen: Fliegen geradlinig und explodieren beim Aufschlag.

Zielsuchende Raketen: Erfassen Sie ein Ziel, um die Rakete darauf aufzuschalten. Ein roter Cursor zeigt an, wenn ein Ziel erfasst wurde. Die Rakete verfolgt dann das Ziel.

M-92 GRANATWERFER

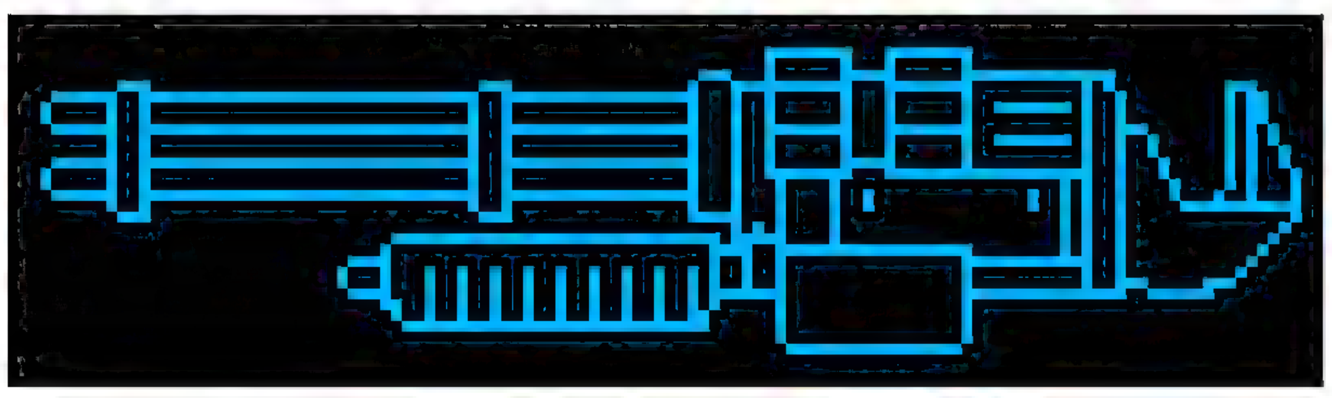


Der Granatwerfer, die bevorzugte Waffe der Pioniere, bietet eine Vielzahl von taktischen Sprengkörpern, sodass er sich ideal zum Errichten einer Verteidigungsstellung eignet.

- Alternatives Feuer: Munitions-Typ wechseln.

Annäherungs-Granaten: Haften an den meisten Oberflächen. Wenn die Annäherungs-Minen aktiviert sind, explodieren sie, sobald sie Bewegung feststellen.
Zeitzünder-Granaten: Prallen von den meisten Oberflächen ab. Sie explodieren beim Aufschlag auf ein Ziel oder nachdem der Zeitzünder abgelaufen ist.
EMP-Granaten: Detonieren beim Einschlag. Die EMP-Granaten, die aus Artefakten weiterentwickelt wurden, die auf LV-1201 gefunden worden waren, schalten elektrische Systeme aus und betäuben durch die von ihnen ausgelösten Erschütterungen.
Smart-Minen: Haften an den meisten Oberflächen. Wenn sie platziert sind, aktivieren sich die Smart-Minen, sobald sie ein Ziel entdecken. Mit Hilfe kleiner Roboterbeine beginnt die Mine sofort, sich über die dazwischenliegende Fläche auf das Ziel zuzubewegen.

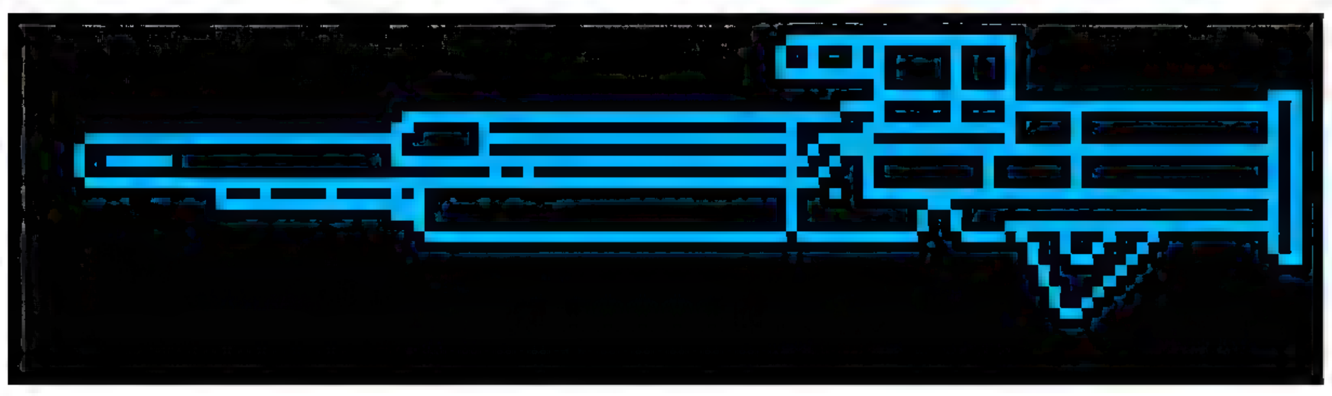
M-90 MINIGEWEHR



Das Minigewehr, das für den Kampf gegen leicht gepanzerte Fahrzeuge entwickelt wurde, kombiniert großkalibrige Munition mit einem schnell feuernden, luftgekühlten und mit rotierenden Mehrfachläufen versehenen Gehäuse.

- Einschränkungen: Mit dieser Waffe können Sie im Multiplayer-Modus nicht rennen.
- Alternatives Feuer: Versetzt die Läufe in Drehung, um schneller schießen zu können.

WY-102 SCHARFSCHÜTZENGEWEHR



Das WY-102 Scharfschützengewehr, eine Lieblingswaffe der Söldner, bietet die neueste Technologie, über die Weyland-Yutani verfügt, und ermöglicht unter allen Bedingungen eine hohe Treffergenauigkeit auf große Entfernungen.

- Alternatives Feuer: Aktiviert den Gewehr-Zoom. Halten Sie die Taste gedrückt, um die Vergrößerungsstufe zu erhöhen.

HACKER-EINHEIT

Mit der Hacker-Einheit können Marines fast alle elektronischen Sicherheitssysteme außer Betrieb nehmen.

SCHWEISSBRENNER (WERKZEUG)

Ein Schweißbrenner ist nützlich, wenn verrostete oder verschlossene Riegel geöffnet werden müssen.

AUSRÜSTUNG DER MENSCHEN:

Unten finden Sie eine Liste der Ausrüstungsgegenstände, denen Sie begegnen können. Ausrüstung können Sie unabhängig von Ihrer gewählten Waffe oder Ihrem Werkzeug benutzen.

FACKEL

Die allgegenwärtige Fackel benutzt eine Phosphorflamme, mit der sie unter allen Bedingungen brennt. Sie kann mit jeder Waffe verwendet werden. Aktiviert wird sie mit der Fackel-Taste.

- Einschränkungen: Maximal 20 Fackeln.

SCHULTERLAMPE

Die Schulterlampe wirft einen Lichtstrahl in die Richtung, in die Sie blicken. Die Schulterlampe verbraucht Energie aus dem kinetischen Batteriesystem des Marines. Sobald die Batterie verbraucht ist, schaltet sich die Lampe aus. Im Laufe der Zeit lädt sich die Batterie automatisch wieder auf. Sie kann mit jeder Waffe verwendet werden. Benutzen Sie die Schulterlampen-Taste, um sie ein- und auszuschalten.

- Einschränkungen: Verbraucht langsam die Batterie-Energie.

BILD-VERSTÄRKER

Der Bild-Verstärker verstärkt die Beleuchtung der Welt. Bei Dunkelheit wird die Welt dadurch erhellt, in gut beleuchteten Gebieten erscheint das Bild dann jedoch überstrahlt, sodass man nur schwer etwas erkennen kann. Der Verstärker verbraucht schnell Energie aus dem kinetischen Batteriesystem des Marines. Sobald die Batterie verbraucht ist, schaltet sich der Verstärker aus. Im Laufe der Zeit lädt sich die Batterie automatisch wieder auf. Dieses Gerät kann mit jeder Waffe verwendet werden. Benutzen Sie die Tasten "Nächster Sicht-Modus" und "Voriger Sicht-Modus", um es ein- und auszuschalten.

- Einschränkungen: Verbraucht schnell die Batterie-Energie.

PICKUPS DER MENSCHEN:

Pickups sind spezielle Gegenstände, die Sie während einer Mission einsammeln können. Dazu gehören Pickups für jede Waffe sowie Werkzeuge, Munition und Ausrüstung. Menschen haben Maximalwerte von 100 bezüglich ihrer Gesundheit und 100 bezüglich ihrer Panzerung, und sie können 20 Fackeln tragen. Menschen können auch einen begrenzten Munitionsvorrat für jede Waffe mit sich führen. Wenn Sie bereits den Maximalwert erreicht haben, wird das Pickup automatisch ignoriert. Wenn das Pickup Ihre Werte für Gesundheit, Panzerung, Fackeln oder Munition über diese Grenze anheben würde, nehmen Sie automatisch die mögliche Menge auf und lassen den Rest liegen (das Pickup verschwindet erst, wenn es vollständig verbraucht ist).

***Hinweis:** In klassenbasierten Multiplayer-Spielen hat jede Klasse eingeschränkte Waffen-Optionen. Dadurch können Spieler keine Waffen und keine Munition aufsammeln, wenn diese nicht von ihrer Klasse unterstützt werden.*

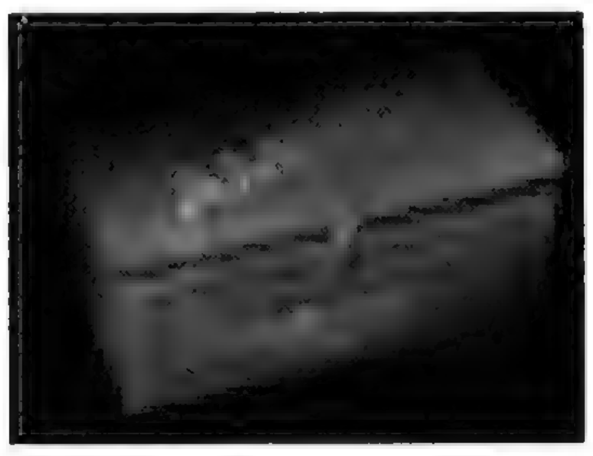
Dazu gehören zusätzlich:

PANZERUNG
Liefert 100 Panzerung.

MEDIKIT
Liefert 100 Gesundheit.

FACKEL-BEUTEL
Enthält 10 Fackeln.

MUNITIONSKISTE
Enthält ein Sortiment von Pickups.

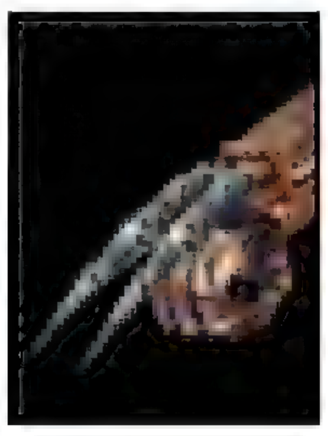


WAFFEN UND WERKZEUGE DER PREDATORS:

Die folgenden Waffen und Werkzeuge stehen Predators zur Verfügung. Sie können immer nur jeweils eine Waffe oder ein Werkzeug benutzen. Eine Waffe wählen Sie mit den Nummerntasten oder den Tasten für "Nächste/Vorige Waffe" an. Um ein Werkzeug anzuwählen, müssen Sie die Taste drücken, die diesem Werkzeug zugeordnet ist. Sie haben keine Panzerung und können wie Menschen nur einen begrenzten Munitionsvorrat für jede Waffe mit sich führen. Wenn Sie bereits das Limit erreicht haben, wird das Pickup automatisch ignoriert. Wenn das Pickup Ihre Werte für Munition über diese Grenze anheben würde, nehmen Sie automatisch die mögliche Menge auf und lassen den Rest liegen (das Pickup verschwindet erst, wenn es vollständig verbraucht ist).

Hinweis: In klassenbasierten Multiplayer-Spielen hat jede Klasse eingeschränkte Waffen-Optionen. Dadurch können Spieler keine Waffen und keine Munition aufsammeln, wenn diese nicht von ihrer Klasse unterstützt werden.

HANDGELENK-KLINGEN



Die Handgelenk-Klingen sind dank ihrer überragenden Schneidkraft perfekt geeignet, um Beute im Nahkampf zu erlegen und ihr danach das Fell abzuziehen.

- Alternatives Feuer: Sammelt Ihre Energie, um einen kräftigeren Schlag auszuführen. (Nützlich zum Trophäen-Sammeln.)



Der Speer, oder Kombi-Stick, verbindet die Schneidkraft der Handgelenk-Klingen mit erhöhter Reichweite und Zerstörungskraft.

- Primäres Feuer: Horizontaler Angriff.
- Alternatives Feuer: Vertikaler Angriff.

PLASMAPISTOLE

Diese Energiewaffe, die eine verbesserte Version der Standard-Predator-Pistole ist, benutzt verkapselte Plasmaladungen für Direkt- oder Mehrfach-Feuer. Die Pistole bezieht Energie aus der allgemeinen Energieversorgung des Predators.



- Einschränkungen: Durch Benutzen wird der Predator enttarnt.
- Primäres Feuer: Direktfeuer, große Ladungen.
- Alternatives Feuer: Mehrfach-Feuer mit ballistischen Flugkurven und kleinen, betäubenden Ladungen.

SPEERGEWEHR



Das Speergewehr, eine perfekte Scharfschützenwaffe, ist ideal zum Ausschalten ihrer Gegner geeignet. Als Bonus können Sie die Speere aus den Köpfen Ihrer Feinde wieder einsammeln. Im Nahkampf oder in chaotischen Situationen kann das Mehrfachfeuer des Speergewehrs gut verwendet werden, um nicht allzu weit entfernt stehende Gegner ins Jenseits zu befördern. 9 Speere pro Magazin.

- Primäres Feuer: Einzelschuss.
- Alternatives Feuer: Dreifach-Schuss.

PLASMAWERFER



Der Plasmawerfer, der direkt mit den Sicht-Modi des Predators verbunden ist, bietet eine Vielzahl von Kampfmöglichkeiten. Im entsprechenden Sicht-Modus schaltet sich der Plasmawerfer auf das nächste sichtspezifische Ziel auf. Die Waffe kann vor dem Abfeuern auch aufgeladen werden, um so den Schaden zu erhöhen. Um die Waffe zu laden, halten Sie entweder die primäre Feuertaste vor dem Loslassen gedrückt, oder Sie halten die alternative Feuertaste gedrückt.

Die Alternativ-Feuertaste lädt die Waffe auf, ohne sie auch abzufeuern. Die Ladung bleibt gespeichert, bis sie benutzt wird.

- Einschränkungen: Der Ziel-Laser kann von Ihren Feinden gesehen werden, auch wenn Sie getarnt sind; durch Feuern wird der Predator enttarnt.
- Primäres Feuer: Waffe abfeuern oder gedrückt halten, um die Waffe vor dem Feuern aufzuladen.
- Alternatives Feuer: Aufladen der Waffe.

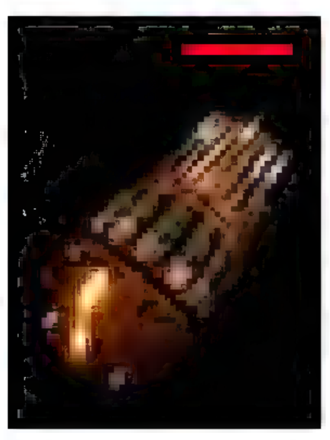
DISKUS



Der Diskus, der Feinde in zwei Stücke zertrennt, verleiht einem geschickten Predator unvergleichliche Macht. Im entsprechenden Sicht-Modus schaltet sich der Diskus auf das dichteste Ziel auf, anderenfalls fliegt er geradlinig. Die "Diskus holen"-Taste ruft den Diskus mitten im Flug oder aus seiner Ruheposition zurück. Wenn Sie die Rückruf-Taste benutzen, während Sie den Diskus nicht sehen können, wird der Diskus zu Ihnen zurückteleportiert – was mehr Energie verbraucht.

- Einschränkungen: Der Ziel-Laser kann gesehen werden, auch wenn Sie getarnt sind; durch Feuern wird der Predator enttarnt.
- Primäres Feuer: Diskus werfen.

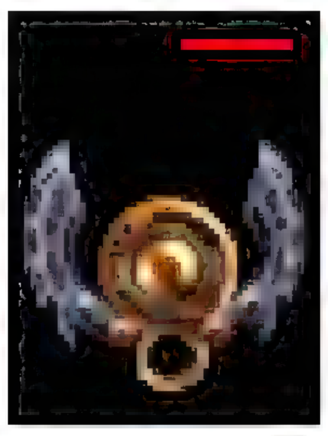
NETZGEWEHR



Das Netzgewehr, das sich ausgezeichnet zum Sammeln von Proben eignet, wirft Ziele um und packt sie dabei ein. Aber Vorsicht: Scharfe Waffen – wie Klauen oder Messer – können das Netz sehr schnell wieder zerschneiden. 9 Netze pro Paket.

- Alternatives Feuer: Nicht vorhanden.

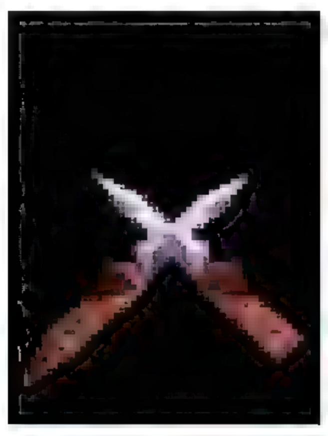
FERNZÜNDBARE BOMBE



Fernzündbare Bomben sind nützlich, um Ihrer Beute eine Falle zu stellen. Sie haben aber nur einen begrenzten Vorrat davon. Diese Bomben haften an den meisten Oberflächen, können aber gelegentlich auch abprallen. Wenn sie ein lebendes Ziel treffen, explodieren sie. Sie explodieren auch, wenn Sie eine andere Waffe wählen.

- Primäres Feuer: Bombe platzieren.
- Alternatives Feuer: Bombe detonieren lassen.

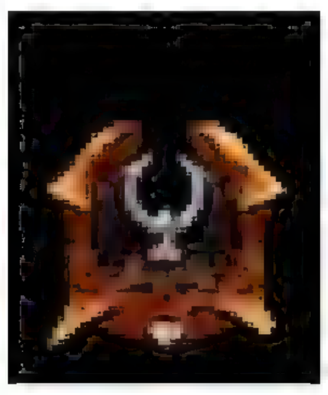
MEDI-COMPUTER (WERKZEUG)



Der Medi-Computer stellt Ihre Gesundheit wieder her und verbraucht dafür Ihre Energie.

- Einschränkungen: Beim Verwenden wird der Predator enttarnt, und er kann während der Benutzung nicht rennen. Der Predator stößt außerdem ein lautes Brüllen aus, das andere über seine Anwesenheit informieren kann.

ENERGIESTREUER (WERKZEUG)



Der Energiestreuer stellt Ihre Energie wieder her, zieht aber durch sein Licht und seine Abstrahlung Ihre Feinde an.

- Einschränkungen: Beim Verwenden wird der Predator enttarnt, und er kann während der Benutzung nicht rennen.

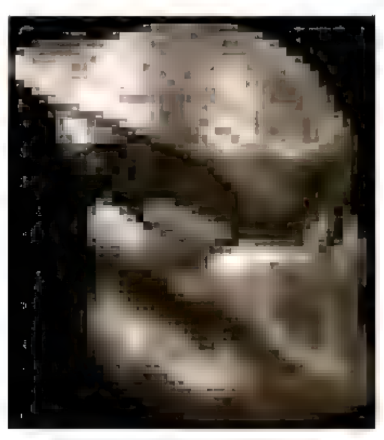
ELEKTROSCHOCKER (WERKZEUG)

Der Elektroschocker verwendet eine konzentrierte elektrische Ladung, um primitive menschliche Schlösser und Steuergeräte kurzzuschließen.

AUSRÜSTUNG DER PREDATORS:

Unten finden Sie eine Liste der Ausrüstungsgegenstände, denen Sie begegnen können. Ausrüstung können Sie unabhängig von Ihrer gewählten Waffe oder Ihrem Werkzeug benutzen.

MASKE



Sicht-Modi:
Mit der Predator-Maske verfügt der Predator über drei spezielle Jagd-Modi.
Thermal-Modus – zielt auf Menschen. Elektromagnetischer Modus – zielt auf Aliens.
PredTech-Modus – zielt auf Predators und erhellt dunkle Bereiche. Der Nachteil bei der Benutzung der Sicht-Modi liegt darin, dass dann die eine Spezies zwar viel leichter zu verfolgen ist, die beiden anderen Spezies aber viel schwerer zu erkennen sind.

Distanz-Zoom:
Die Predator-Maske bietet dem Predator zusätzlich die Möglichkeit, seine Gegner schon in großer Entfernung zu erkennen.

TARNFELD-GENERATOR



Der Tarnfeld-Generator ermöglicht es dem Predator, sich zu tarnen, indem er die Lichtstrahlen um sich herum beugt und sich so vor den Augen der Beute verbirgt. Unglücklicherweise hat diese Technologie keinen Einfluss auf die Sinne der Aliens. Aliens spüren einen Predator immer, auch wenn er getarnt ist.

FÄHIGKEITEN DER PREDATORS:

PREDATOR-DUCKSPRUNG

Der Predator kann einen sehr kraftvollen Sprung ausführen, indem Sie sich erst ducken und dann die Sprungtaste betätigen. Diese Bewegung ermöglicht es Predators, durch die Bäume zu springen. Ein Predator muss sich zwischen den Ducksprüngen einige Sekunden ausruhen.

WAFFEN UND FÄHIGKEITEN DER ALIENS:

Aliens sind einzigartig und organisch. Sie verwenden keine Waffen, denn sie sind lebende Waffen! Jede Art der Aliens besitzt bestimmte Einschränkungen und Vorteile.

SICHT-MODI: Alle Aliens haben zwei Sicht-Modi.

JAGD-MODUS: Dies ist der primäre Sicht-Modus der Aliens. Dieser Modus ermöglicht es einem Alien, mögliche Beute anhand der Pheromone, die die Beute absondert, aufzuspüren. Die Pheromone umgeben die Beute als farbige Aura. Die Farbe der Aura variiert je nach Spezies: Menschliche Auren sind blau, Auren von Predators sind grün, und Aliens haben rote Auren. Diese Auren sind sogar bei vollständiger Dunkelheit sichtbar.

NAVIGATION-MODUS: Aliens besitzen einen sekundären Sicht-Modus, der ihnen ermöglicht, auch bei Dunkelheit zu sehen. Ein Alien kann jederzeit in diesen Modus wechseln. Dies hat allerdings die nachteilige Nebenwirkung, dass die Beute fast nicht von der Umgebung zu unterscheiden ist.

WANDLAUF (AUSSER BEI CHESTBURSTERN UND PRÄTORIANERN)

Die meisten Arten der Aliens können sich an Oberflächen festhalten und somit an Wänden laufen. Um an Wänden zu laufen, müssen Sie die Wandlauf-Umschaltung oder die Wandlauf-Taste benutzen.

DUCKSPRUNG

Indem sich Aliens vor dem Springen ducken, können sie höher springen als normal. Dazu müssen Sie die Ducken-Taste drücken und gleichzeitig die Springen-Taste betätigen. Nach einem Ducksprung muss sich ein Alien kurz erholen, bevor es erneut den Ducksprung verwenden kann.

STOSS (AUSSER BEI CHESTBURSTERN UND PRÄTORIANERN)

Der Stoß ist sowohl zur Fortbewegung als auch zum Angriff geeignet. Benutzen Sie den "Stoß", um schnell von einem Ort zum anderen zu springen, oder stoßen Sie damit gegen Ihre Feinde. Sie erhalten keine Gesundheit, wenn Sie diesen Angriff gegen Ihre Feinde einsetzen. Sehen Sie die Stelle an, an die Sie springen möchten, oder fassen Sie Ihr Ziel ins Auge. Drücken Sie die Stoß-Taste. Ein Alien muss sich zwischen Stößen einige Sekunden ausruhen.

Facehugger

FACEHUG

Ein Facehugger hat nur zwei Instinkte: am Leben zu bleiben und einen lebensfähigen Wirt für die Implantation zu finden. Um sich in ein Ziel zu implantieren – es zu facehuggen –, visieren Sie das Ziel an und drücken die Stoß-Taste oder Feuertaste. Wenn Sie das Ziel oberhalb der Taille treffen, führen Sie bei dem Ziel einen Facehug durch.

Chestburster

BISS

Während die scharfen Zähne des Chestbursters ausreichen, um dem Körper eines Wirts Probleme zu bereiten, können sie gegen ein Pulsgewehr oder einen Plasmawerfer nichts ausrichten. Vermeiden Sie Kämpfe, bis Sie erwachsen sind. Erwachsene Aliens – Läufer, Drohnen, Prätorianer und Predaliens

KLAUEN

Die primäre Waffe der erwachsenen Aliens ist der Klauen-Angriff. Durch Benutzen der Klauen bei toten Menschen und Predators können Sie die Gesundheit des Aliens verbessern.

• Primäres Feuer.

SCHWANZ

Der Schwanz ist mit einem giftigen Widerhaken versehen, der seine Opfer betäubt. Um das Gift zu verstärken, laden Sie den Schwanz, indem Sie die Alternativ-Feuertaste gedrückt halten.

• Benutzen Sie das alternative Feuer für den normalen Schwanz-Angriff. Halten Sie das alternative Feuer gedrückt, um den Schwanz aufzuladen.

Spezialfähigkeiten von Läufern

GESCHWINDIGKEIT

Der Läufer ist das schnellste, aber auch das schwächste erwachsene Alien.

Spezialfähigkeiten von Drohnen

KOMBINATION AUS GESCHWINDIGKEIT UND STÄRKE

Die Drohne ist ein ausgezeichneter Krieger mit einer ausgewogenen Mischung aus Stärke und Geschwindigkeit.

Spezialfähigkeiten von Predaliens

SUPER-KRAFT

Die Mischung aus Alien- und Predator-DNA erzeugt das stärkste erwachsene Alien. Das Predalien besitzt die größte Stoß-Reichweite, ist aber nicht unbedingt wegen seiner Schnelligkeit bekannt.

Spezialfähigkeiten von Prätorianern

PANZER-PLATTEN

Prätorianer sind unempfindlich gegen kleinkalibrige Schusswaffen. Nur panzerbrechende Munition und Schüsse aus dem Minigewehr sind gegen Prätorianer erfolgreich.

Tipps zum Spielen

MARINE

• Benutzen Sie Ihren Bewegungs-Tracker, um Ziele zu identifizieren.

• Halten Sie sich von Aliens fern. Säureblut ist äußerst giftig für Menschen.

• Benutzen Sie Ihre Schulterlampe und Fackeln, um Ihren Weg auszuleuchten. Verlassen Sie sich nicht auf Ihren Bild-Verstärker, da diesem immer im unpassendsten Moment die Energie ausgeht.

• Wenn Sie gegen Prätorianer kämpfen, sollten Sie sich ein Minigewehr besorgen. Wenn Sie kein Minigewehr finden können, benutzen Sie die Alternativ-Munition Ihrer Pistole oder Ihres Schrotgewehrs.

• Heben Sie sich die Granaten Ihres Pulsgewehrs auf. Sie sind schwer zu finden und äußerst nützlich.

• Wenn Sie von einem Predator in ein Netz gewickelt wurden, können Sie sich mit dem Messer selbst befreien.

PREDATOR

• Benutzen Sie Ihre Tarnung, um sich an Ihre Gegner anzuschleichen. Wenn Sie zuschlagen, sollten Sie Ihre Gegner vernichten, bevor diese reagieren können.

• Wenn Sie Ihre Handgelenk-Klingen, Speere und Ihr Speergewehr verwenden, können Sie getarnt bleiben. Wenn Sie eine andere Waffe abfeuern, verlieren Sie Ihre Tarnung.

• Sowohl Ihr Diskus als auch Ihr Plasmawerfer verfolgen bei Thermal-Sicht Menschen, bei Elektro-Sicht Aliens und bei PredTech-Sicht Predators.

• Laden Sie den Plasmawerfer auf, indem Sie die Alternativ-Feuertaste gedrückt halten und so seine Explosivkraft verstärken.

• Benutzen Sie die Plasmapistole vorsichtig. Die Betäubungsladungen des alternativen Feuers können Ihre Energie in kürzester Zeit verbrauchen, sodass Sie Ihren Feinden gegenüber verwundbar sind.

• Aliens können Sie sehen. Ihre Tarnung hilft Ihnen beim Kampf gegen Aliens nicht.

• Wasser hebt Ihre Tarnung auf.

• Das Smartgun und zielsuchende Raketen können Sie entdecken, wenn Sie sich bewegen. Wenn Sie Menschen sehen, die mit diesen Waffen ausgerüstet sind und die in Ihre Richtung sehen, sollten Sie sich nicht bewegen. Warten Sie, bis sich die Menschen umdrehen, bevor Sie sich bewegen, damit Sie nicht entdeckt werden.

ALIEN

• Setzen Sie gegen Gruppen von Menschen den Stoß ein, um Ihre Feinde schnell zu eliminieren.

• Gegen einzelne Menschen sollten Sie Ihre Schwanz-Betäubung verwenden, um Ihre Beute zu lähmen.

• Hüten Sie sich vor Flammenwerfern.

GEFAHREN DURCH DIE UMGEBUNG

• Dampf und elektrische Funken schädigen Aliens, Predators und Menschen.

• LV-1201 hat große, grünlich-gelbe Seen. Diese sind hochgiftig für alle Lebewesen. Wenn Sie darin schwimmen, werden Sie schnell sterben.

MULTIPLAYER-TAKTIKEN

Aliens versus Predator 2 bietet sechs verschiedene Spiel-Modi.

- **Standard-Deathmatch:**
  • AvP2 ist ein sehr schnelles Spiel. Wenn Sie den Feind zuerst sehen, gewinnen Sie die Oberhand. Entweder Sie eliminieren ihn, oder Sie ziehen sich zurück.
  • Bleiben Sie in Bewegung, bewegen Sie sich insbesondere von einer Seite zur anderen.
  • Nutzen Sie die Vorteile der verschiedenen Spezies. Predators werden beispielsweise oft faul und benutzen nur einen Sicht-Modus. Wenn Sie ein Alien sind und beobachten, wie ein Predator einen Menschen jagt, wissen Sie, dass er Ihnen wahrscheinlich keine Aufmerksamkeit widmet.
  • Team-Deathmatch:
  • Bleiben Sie zusammen. Dies gilt für alle drei Spezies.
  • Verwenden Sie alle Klassen – dies gilt insbesondere für Aliens.
  • Aliens – lenken Sie mit Prätorianern und Predaliens (den größten Aliens) Ihre Feinde ab, während die schnelleren Verbündeten ihnen den Garaus machen.
  • Marines – verwenden Sie Ihr Smartgun und zielsuchende Raketen, um Predators zu finden, die sich tarnen. Benutzen Sie Annäherungs-Granaten und Spinnenminen, um sich den Rücken freizuhalten.
- **Jagd:**
  • Das Ziel der Jagd besteht darin, als Jäger die meisten Frags zu erzielen.
  • Versuchen Sie, während der Jagd leise zuzuschlagen und sich dann sofort wieder von Ihrer Beute abzusetzen. Niemand sonst kann Punkte machen, daher sollten Sie sich Zeit nehmen und Ihre Frags richtig vorbereiten.
  • Wenn Sie gejagt werden, sollten Sie andere Beute-Charaktere nicht behelligen. Dadurch würden Sie Ihren Punktestand verschlechtern und es dem Jäger leichter machen, Sie zu eliminieren.
- **Überleben:**
  • Das Ziel bei Überleben besteht darin, der letzte Überleben-Spieler zu sein, der das Zeitliche segnet. Für jede Sekunde, die Sie als Überlebender im Spiel aktiv sind, bekommen Sie einen (1) Punkt. Ein Spieler beginnt als Mutant. Wenn ein Mutant einen Überlebenden eliminiert, bekommt der Mutant zehn Punkte und der Überlebende wird als Mutant wiedergeboren.
  • Da Überlebende Punkte für Zeit und Mutanten Punkte für Frags bekommen, sollten die Mutanten-Spieler die Runde so schnell wie möglich beenden. Sterben ist keine große Strafe, wenn Sie erst einmal ein Mutant sind.
- **Überrennen:**
  • Bei Überrennen sind die Spieler in zwei Teams aufgeteilt – Angreifer und Verteidiger. Jede Runde hat eine festgelegte Dauer. Die Angreifer versuchen, alle Verteidiger zu eliminieren, bevor die Runde beendet ist. Wenn die Angreifer das schaffen, haben sie gewonnen, wenn nicht, haben sie verloren.
  • Bei Überrennen haben die meisten Menschen und Predators nur ein Leben pro Runde. Wenn Sie sterben, müssen Sie auf die nächste Runde warten. Wenn Sie einen oder zwei feindliche Spieler eliminieren, ohne Verluste im eigenen Team zu haben, können Sie die anderen Gegner gewöhnlich schnell beseitigen.
  • Lernen Sie die Karten kennen. Gute Überrennen-Spieler versuchen, ihre Feinde an günstigen Stellen in einen Hinterhalt zu locken.

- **Evak:**
  - Bei Überrennen sind die Spieler in zwei Teams aufgeteilt – Angreifer und Verteidiger. Jede Runde hat eine festgelegte Dauer. Die Angreifer versuchen, die Verteidiger daran zu hindern, eine erfolgreiche Evakuierung durchzuführen, bevor die Runde beendet ist. Für die Evakuierung muss ein Verteidiger den Evakuierungspunkt erreichen und dort zehn (10) Sekunden lang bleiben. Die Angreifer können auch gewinnen, indem sie alle Verteidiger eliminieren.
  - Bei Evak haben die meisten Menschen und Predators nur ein Leben pro Runde. Wenn Sie sterben, müssen Sie auf die nächste Runde warten. Wenn Sie einen oder zwei feindliche Spieler eliminieren, ohne Verluste im eigenen Team zu haben, können Sie die anderen Gegner gewöhnlich schnell beseitigen.

Tabelle: Standard-Tastaturbelegung

Dieser Abschnitt beschreibt die Standard-Tastaturbelegung bei AvP2. Außer den Elementen der Spielsteuerung können alle hier aufgeführten Tastaturbelegungen im Optionen-Menü geändert werden.

Spielsteuerung (Diese Tasten können nicht neu zugewiesen werden!):

Taste	Funktion	Beschreibung
<ESC>	Menü	Bringt den Spieler zum Menü zurück.
<F1>	Multiplayer-Info	Ändern der Spezies bei MP; sehen, wer mit welcher Spezies spielt.
<F2>	Multiplayer-Kamera	Flug-Modus.
<F6>	Schnellspeichern	Speichert Ihr aktuelles Spiel im Schnellspeicher-Platz ab.
<Druck/S-Abf>	Screenshot	Speichert das Bild, das sich momentan auf Ihrem Bildschirm befindet, im Hauptordner von AvP2 auf Ihrer Festplatte ab.
<F9>	Schnellladen	Lädt das Spiel, das zurzeit im Schnellspeicher-Platz abgespeichert ist.

GEMEINSAM

Taste	Funktion	Beschreibung
W	Vorwärts	Vorwärts bewegen.
S	Rückwärts	Rückwärts bewegen.
NACH-LINKS-TASTE	Nach rechts drehen	Zur linken Seite drehen.
NACH-RECHTS-TASTE	Nach links drehen	Zur rechten Seite drehen.
A	Seitlich nach links	Geht einen Schritt nach links.
D	Seitlich nach rechts	Geht einen Schritt nach rechts.
K	Seitlich gehen	Seitlich gehen.
FESTSTELLTASTE	Rennen	Schneller bewegen.
M	Rennen/Gehen-Umschalter	Wählt Rennen oder Gehen als Standard-Bewegung aus.
Leertaste	Springen	Nach oben springen.
Maustaste 0	Feuer	Feuert Ihre primäre Waffe ab.
Maustaste 1	Alternatives Feuer	Feuert Ihre Alternativ-Waffe ab.
V	Nächster Sicht-Modus	Schaltet zum nächsten Sicht-Modus um
Startseite	Nach oben sehen	Nach oben sehen.
Ende	Nach unten sehen	Nach unten sehen.
Löschen	Ansicht zentrieren	Ansicht zentrieren.
Einfügen	Maus-Sicht	Wenn diese Taste gedrückt wird, kann die Maus zum Zielen/ Umsehen benutzt werden.
Tabstopp	Missionsziele / Punkte	Zeigt Ihre aktuellen Missionsziele (Einzelspieler) oder Ihren Punktestand (Multiplayer) an.
Eingabe	Nachricht senden	Nachricht senden (Multiplayer).
****	Team-Nachricht	Team-Mitglieder senden (Multiplayer).
Rücktaste	Spotten	Den Feind verspotten (Multiplayer) oder ihn stören (Einzelspieler).
.	Fadenkreuz-Umschalter	Verbirgt die Fadenkreuze.

Weitere Multiplayer-Tasten: F1= Charakter wechseln, F2= Flug-Mod

MARINE

Taste	Funktion	Beschreibung
Umschalttaste links	Ducken	Ducken In geduckte Stellung gehen.
/	Kriechen-Umschalten	Die ganze Zeit ducken.
E	Benutzen	Benutzen von Gegenständen.
Q,	Nächste Waffe	Nächste Waffe
Z,	Vorige Waffe	Vorige Waffe
R	Nachladen	Nachladen
G	Schulterlampe	Schulterlampe
F	Fackel	Fackel
H	Hacker-Einheit	Hacker-Einheit
T	Schweißbrenner	Schweißbrenner
1	Messer / Exoskelett links	Messer
2	Pistole / Exoskelett rechts	Pistole
3	Schrotgewehr	Schrotgewehr
4	Pulsgewehr	Pulsgewehr
5	Granatwerfer	Granatwerfer
6	Flammenwerfer	Flammenwerfer
7	Smartgun	Smartgun
8	Raketenwerfer	Raketenwerfer
9	Minigewehr	Minigewehr
0	Scharfschützengewehr	Scharfschützengewehr
X	Letzte Waffe	Letzte Waffe

PREDATOR

Taste	Funktion	Beschreibung
Umschalttaste links	Ducken	Ducken In geduckte Stellung gehen.
/	Kriechen-Umschalter	Die ganze Zeit ducken.
E	Benutzen	Benutzen
Q	Nächste Waffe	Nächste Waffe
Z	Vorige Waffe	Vorige Waffe
R	Nachladen	Nachladen
BILD-AUF-TASTE	Vergrößern	Vergrößern
BILD-AB-TASTE	Verkleinern	Verkleinern
H	Elektroschocker	Elektroschocker
C	Tarnung	Tarnen
F	Diskus-Fänger	Diskus-Fänger
1	Handgelenk-Klingen	Handgelenk-Klingen
2	Kombi-Stick	Speer
3	Pistole	Pistole
4	Speergewehr	Speergewehr
5	Plasmawerfer	Plasmawerfer
6	Diskus	Diskus
7	Netzgewehr	Netzgewehr
8	Fernzündbare Bombe	Raketenwerfer
X	Letzte Waffe	Letzte Waffe
T	Energiestreuer-Einheit	Energiestreuer-Einheit
G	Medi-Computer-Einheit	Medi-Computer-Einheit
B	Voriger Sicht-Modus	Voriger Sicht-Modus

Ansprung = Ducken + Springen

ALIEN

Taste	Funktion	Beschreibung
E	Stoß	Stoß-Sprung und Angriff.
Umschalttaste links	Wandlauf	Wandlauf
G	Wandlauf-Umschalter	Die ganze Zeit an Wänden laufen.
STRG links	Ducken In geduckte	Stellung gehen.
/	Kriechen-Umschalten	Die ganze Zeit ducken.

'Kopfbiss - FEUER, während Zähne sichtbar sind
Facehug - Auf den Implantationsopfer stoßen
Zerreißen - Feuer, wenn Klauen sichtbar sind'

Mitwirkende

Fox Interactive:
David Stalker, Produktion
Paul Pawlicki, Produktionsberatung

Michael Heilemann, Technische Leitung

Fox Qualitätssicherungsabteilung:
Don Sexton, Qualitätssicherungs-Management
Igor Krinitskiy, Qualitätssicherungs-Management-Assistenz

Projekt-Leitung:
Glenn Dphrepaulezz

Test:
Ken Anderson
Geoff Bent
Terrance Brant
Joe Castellano
Francis Choi
Matt Dell
David Farkas
Anant Jiemjitpolchai
Javier Lagos
Joseph Lamas
Cris Lee
Kerry Marshall
Aaron Minjares
Billy Pamier
Jen Redding
Gabe Slater
Jeff Spierer
David Taylor
Luke Thai
Jason Weitzner
Chris Wilson
Hal Zabie

Besonderer Dank geht an:
Eric Asevo
Steven Bersch
Aaron Blean
Kristian Davila
Lindsey Fischer
Tom Gastall
Ivo Gerscovich
Luke Letizia
Blake McCallister
Dan MacKechnie
Kimberlee MacMullan
John Melchior
Chris Miller
Megan O'Brien
Michael Pole
Harish Rao
Victor Rodriguez
Jamie Samson
Kirk Scott
Dave Shaw
Gary Sheinwald
Kristin Sutter
Rozita Tolouey
Tim Tran
Jack Van Leer
Mark Vu
Karly Young

Justin Cooney, ATI
Ritche Corpus, Logitech
Brad Craig, AMD
Mike Drummelsmith, Matrox
Brian Harvey, NVIDIA
Joe Kreiner, ST
Nicolas Thibieroz, PowerVR
Elias Slater, AMD

Dank geht an all die Filmmacher und Geschichtenerzähler, die diese Legende erschaffen und zu ihr beigesteuert haben.

Monolith Productions –
Haupt-Entwicklungsteam:
James Ackley, Leitung Sound-Design
Rhett Baldwin, Level-Design
Brice Broaddus, 3D-Grafik
Mark Brown, Level-Design
Ben Chamberlain, Leitung Qualitätssicherung
Nathan Cheever, Level-Design
Ben Coleman, Verantw. Level-Design
Courtney Evans, Level-Design
Andy Grant, 3D-Grafik
Nathan Grigg, Musik-Design
Ben Harrison, Welt-Grafik
Nathan Hendrickson, Leitung Level-Design
Chris Hewett, Entwicklungsleitung
Peter Higley, Spiel-Programmierung
Craig Hubbard, Kreative Leitung
Andy Kaplan, Spiel-Programmierung
Kevin Kilstrom, Leitung 2D/3D-Grafik
Eric Kohler, Künstlerische Leitung
Andy Mattingly, Leitung Programmierung
Dan Miller, Level-Design
Brian Pamintuan, Sound-Design
Brad Pendleton, Spiel-Programmierung
Mark Spadoni, Spiel-Programmierung
Dan Thibadeau, Verantw. Level-Design
Cassano Thruston, Sound-Design
Bill Vandervoort, Verantw. Level-Design
Brian Waite, 3D-Animation
William Westwater, Spiel-Design / Produktion
Simon Wong, Motion-Capturing

Monolith Productions – Zusätzliche Entwicklung:
Bryan Bouwman, LithTech-Programmierung
Kevin Deadrick, Level-Design
Bill Dewey, Sierra-Programmierung
Mike Dussault, Engine-Programmierung
Jim Edwards, Spiel-Programmierung
Israel Evans, Spezialeffekt-Grafik
Crista Forest, Level-Design
Jay Fuller, Level-Design
Kevin Francis, Engine-Programmierung
Terry Franguiadakis, LithTech-Programmierung
Jim Geldmacher, Interface-Programmierung
Igor Krinitskiy, Qualitätssicherung
Miguel Gomez, LithTech-Programmierung
Jonathan Gramlich, Qualitätssicherung
Geoff Kaimmer, Welt-Grafik
Seiko Kobayashi, 3D-Grafik
Kevin Lambert, Startmenü-Programmierung
Brian Long, Spiel-Programmierung
John O'Rorke, LithTech-Programmierung
Curtis Salsman, 2D/3D-Grafik
Matt Scott, LithTech-Programmierung
Jonathan Stein, Produktmanagement
Kevin Stephens, Entwicklungsleitung
Ewen Vowels, LithTech-Programmierung

Besonderer Dank geht an die folgenden Mitarbeiter von Monolith:
Andrea Barringer
Wayne Burns
Patti Kail
Gary Kussman
Spencer Maiers
Kristin McLellan
Jim Totaro
Jim Wallingford
Sandra Watanabe
Kiyotaka Yaguchi

Zusätzlicher Dank geht an:
Kyle "Pezman" Peschel
Ben "Sadogoat" Bradbury
Christoffer "Eldritch" Lundberg
Lonnie "Glock" Wilson

Sierra / Vivendi
Marketing & PR:
Koren Buckner
Sarita Churchill
Simon Etchells
Lori Inman
Anna Valleser
Janelle Watts

Lokalisierung:
Barry Kehoe, Projekt-Management
Anthony Fitzgerald, Leitung Programmierung
Mick Lavin, Programmierung
Bill Sweeney, Grafik
Francis Courchinoux, QS
Bartolomeo DiBenedetto, QS
Justin Gregg, QS
Barry Kirwan, QS

Kompatibilitätsprüfung:
Sue Ung
Sean Meichle
Joe Easter

Qualitätssicherung:
Brad Nelson – Verantw. Leitung Kundenbetreuung
Gary Stevens – Qualitätssicherung-Management
Ken Eaton – QS-Überwachung
John Largis – QS-Leitung
Jim Gentle – QS-Test
Erinn Hamilton – QS-Test
Patrick Orr – QS-Test
Brian Burnett – QS-Test
Mark Storie – QS-Test

Kreative Dienstleistungen:
Kathy Carter
Jessica Drossin
Elizabeth Miller
Michelle Garnier-Winkler

Sprache (englische Version) und Motion-Capturing:
John Armstrong – Duke, Blackwell, Dimitri und andere
Jock Blaney – McCain und andere
Andromeda Dunker – Dunja und andere
Kit Harris – Diverse
Turner Heidi – Diverse
Todd Licea – Harrison und andere
Gary Schwartz – Eisenberg und andere
David Scully – Jones, Ivan und andere
Jeff Steitzer – Rykov und andere
Jen Taylor – Tomiko und andere

Andrew Hefferman – Motion-Capturing
Jamil Giovanni Mullen – Motion-Capturing

Zusätzliche Musik-Komposition:
Rich Ragsdale

Wir möchten uns auch bei allen Ehefrauen, Ehemännern, Kindern und anderen wichtigen Personen bedanken, die uns während der Entwicklungszeit unterstützt haben. Ohne ihre Unterstützung wäre dieses Spiel niemals möglich gewesen.

SERVICELEISTUNGEN

KUNDENDIENST / TECHNISCHER SUPPORT

Tel: 06103 99 40 940 *Rund um die Uhr*
Fax: 06103 99 40 188 *Rund um die Uhr*

Mit unserem neuen Informationssystem bieten wir Ihnen einen einzigartigen Service. Sie können unser System **rund um die Uhr, 365 Tage im Jahr** nutzen, um sich bei Ihren Problemen helfen zu lassen. Sie haben die Möglichkeit, sich die Lösungen anzuhören oder zufaxen zu lassen.

Bei Problemen, die unser Sprachcomputer nicht lösen kann, können Sie sich auch bequem mit unseren Technikern verbinden lassen. Diese sind **montags bis freitags von 10.00 - 19.00 Uhr** erreichbar.

Diese Tabelle erleichtert Ihnen die Benutzung unseres Informationssystems.

2:	3:	4:	5:	6:	7:	8:	9:	0:
A, B, C	D, E, F	G, H, I	J, K, L	M, N	P, R, S	T, U, V	W, X, Y	O, Q, Z

Sie können sich auch schriftlich an den Kundendienst von Vivendi Universal Interactive Publishing wenden:

VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING
Deutschland GmbH
Technischer Kundendienst
Paul-Ehrlich-Straße 1
63225 Langen
Deutschland

VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING DEUTSCHLAND WEBSITE

http://www.vup-interactive.de ***Rund um die Uhr***
http://www.sierra.de ***Rund um die Uhr***

Sie finden hier technischen Support, Patches, Marketing- und Produktinformationen, Spieledemos und vieles mehr.

GARANTIE

LESEN SIE DIE FOLGENDE ENDBENUTZER-LIZENZVEREINBARUNG BITTE SORGFÄLTIG DURCH, BEVOR SIE DIESES SOFTWARE-PROGRAMM INSTALLIEREN.

Dieses Software-Programm (im folgenden „Programm" genannt), einschließlich aller gedruckten Unterlagen, der gesamten Online- oder elektronischen Dokumentation sowie aller Kopien und aller von diesem Programm und diesen Materialien abgeleiteten Arbeiten sind das urheberrechtlich geschützte Werk von Sierra Entertainment, oder seiner Zulieferer. Jede Benutzung des Programms unterliegt den Bestimmungen der folgenden Endbenutzer-Lizenzvereinbarung (im folgenden „Lizenzvereinbarung" genannt). Das Programm darf ausschließlich von Endbenutzern verwendet werden, die mit der Lizenzvereinbarung und den Bedingungen der Lizenzvereinbarung einverstanden sind. Jede Benutzung, jede Reproduktion oder jede Weiterleitung des Programms, die nicht mit den Bedingungen der Lizenzvereinbarung übereinstimmt, ist ausdrücklich verboten.

ENDBENUTZER-LIZENZVEREINBARUNG

1. Beschränkte Benutzerlizenz
Sierra Online, (im folgenden „der Lizenzgeber") räumt hiermit - und mit der Installation des Programms erklären Sie sich damit einverstanden – eine beschränkte nicht-exklusive Lizenz ein sowie das Recht, eine (1) Kopie des Programms zu installieren und diese zu Ihrem eigenen Gebrauch auf einem Home- oder einem tragbaren Computer zu benutzen. Die Installation des Programms in einem Netzwerk bzw. die Nutzung der Software auf mehreren Computern auf einmal ist ohne ausdrückliche Erlaubnis im Rahmen der Lizenzvereinbarung untersagt.
Sie müssen die dazugehörige Handbücher lesen und die dazugehörige Vereinbarungen akzeptieren, falls:

a) Das Programm über eine Multiplayer-Funktion verfügt;

b) Das Programm des weiteren einen Level-Editor (im folgenden „Editor" genannt) enthält, der es Ihnen erlaubt, Levels eigenen Zuschnitts oder andere Materialien (im folgenden „neue Materialien" genannt) zu Ihrem persönlichen Gebrauch in Verbindung mit dem Programm zu erzeugen. Jede Benutzung des Editors oder aller neuer Materialien unterliegen dieser Lizenzvereinbarung;

Für das Programm wird eine Lizenz erteilt, es gilt nicht als verkauft. Ihre Lizenz verleiht keinen Rechtsanspruch oder den Besitz an dem Programm.

2. Besitz
Alle Rechtsansprüche, Besitzrechte und geistigen Eigentumsrechte an dem Programm und auf das Programm sowie alle Kopien davon (dazu gehören unter anderen aber nicht ausschließlich alle Titel, Computercodes, Themen, Objekte, Charaktere, Charakternamen, Stories, Dialoge, Slogans, Ausdrücke, Konzepte, Bildmaterial, Animationen, Geräusche, musikalische Kompositionen, audiovisuelle Effekte, Bedienungsmethoden, moralische Rechte, jede damit im Zusammenhang stehende Dokumentation sowie in das Programm eingebaute „applets" (spezielle Applikationen) sind Eigentum von dem Lizenzgeber. oder seinen Lizenzgebern. Das Programm ist im Rahmen des Urheberrechtsgesetzes der Bundesrepublik Deutschland, internationaler Copyright-Verträge und Konventionen sowie anderer Gesetze geschützt. Alle Rechte sind vorbehalten. Die Lizenzgeber der verschiedenen Komponenten des Programms behalten sich rechtliche Schritte im Falle einer Veletzung dieser Lizenzvereinbarung vor.

3. Verpflichtungen des Endbenutzers
A. An die vorstehende Lizenzgewährung gebunden, dürfen Sie weder Kopien, Fotokopien, Reproduktionen, Übersetzungen, Rückentwicklungen, Quellcode-Herleitungen, Modifikationen, Disassemblierungen, Dekompilationen oder abgeleitete Programme bzw. Arbeiten herstellen, die ganz oder in wesentlichen Teilen auf dem Programm basieren, noch irgendwelche Eigentumsanzeigen oder Eigentumsetiketten auf dem Programm anbringen, ohne das vorherige schriftliche Einverständnis von dem Lizenzgeber erhalten zu haben.

B. Sie haben die Lizenz für das Programm als ein einziges Produkt. Seine Bestandteile dürfen nicht zur Benutzung auf mehr als einem (1) Computer abgetrennt werden.

C. Sie sind berechtigt, das Programm zu Ihrem eigenen Gebrauch zu verwenden, Sie sind aber nicht berechtigt;

(i) ohne das vorherige, schriftliche Einverständnis von dem Lizenzgeber Reproduktionen des Programms in irgendeiner Weise an Dritte zu verkaufen oder zu übergeben, noch diese gegenüber Dritten zur Sicherung von Forderungen zu verwenden, noch an Dritte das Programm zu verleihen, zu vermieten, zu leasen oder die Lizenz daran zu erteilen;

(ii) mit dem Programm oder irgendeinem Teil davon (dazu gehören unter anderen Bilder, Sounddateien, Schriften, Grafiken, Cliparts, Animationen, Photos, Datenbanken) eine kommerziellen Zweck zu verfolgen, wozu unter anderem aber nicht ausschließlich seine Verwendung in einem Cyber-Café, in einem Center für Computerspiele oder an irgendeinem anderem ortsgebundenem Standort gehört;

(iii) ohne das ausdrückliche schriftliche Einverständnis von dem Lizenzgeber den Editor und die damit geschaffenen Neuen Materialien (dazu gehören unter anderen aber nicht ausschließlich Bilder, Sounddateien, Schriften, Grafiken, Cliparts, Animationen, Photos, Datenbanken) zu kommerziellen Zwecken zu verwenden oder Dritten eine solche Verwendung zu gestatten, wozu unter anderem aber nicht ausschließlich die Verteilung Neuer Materialien auf einer Stand-alone-Basis oder im Paket mit anderer Software oder Hardware über alle Vertriebswege gehört, wozu unter anderem aber nicht ausschließlich der Verkauf im Einzelhandel und der elektronische Online-Vertrieb gehören sowie

(iv) ohne vorheriges schriftliches Einverständnis von Syracuse Language Systems Inc. als Spielleiter (Host) für das Programm zu fungieren oder für dieses Dienste anzubieten, die der Initiierung von Spielen dienen, noch Kommunikationsprotokolle zu emulieren oder weiterzuleiten, die von dem Lizenzgeber im Netzwerk-Feature des Programms verwendet werden, und dazu Methoden wie Protokollemulation, Tunneling, die Modifizierung oder Hinzufügung von Komponenten zum Programm, ein Utility-Programm oder irgendeine andere schon bekannte oder zukünftig entwickelte Technik zu benutzen. Dies gilt für jeden Zweck, dazu gehören unter anderem aber nicht ausschließlich Netzwerkspiele über das Internet, Netzwerkspiele, die kommerzielle oder nicht-kommerzielle Gaming-Netzwerke verwenden oder die zu Content Aggregation-Netzwerken gehören.

4. Weitergabe des Programms

Sie dürfen auf Dauer Ihre gesamten Rechte unentgeltlich weiter übertragen, die sich aus dieser Lizenzvereinbarung ergeben, unter der Voraussetzung, daß der Empfänger den Bedingungen dieser Lizenzvereinbarung zustimmt und Sie damit einverstanden sind, das Programm und alle neuen Materialien von Ihrem Home- oder tragbaren Computer zu entfernen.

5. Ende der Lizenzvereinbarung

Diese Lizenzvereinbarung läuft auf unbestimmte Zeit, es sei denn, es ist ausdrücklich etwas anderes vereinbart. Sie können die Lizenzvereinbarung jederzeit kündigen, indem Sie das Programm und alle neuen Materialien vernichten. Der Lizenzgeber ist nach eigenem Ermessen unbeschadet sonstiger Rechte berechtigt, die Lizenz bei Verstössen gegen diese Lizenzvereinbarung zu kündigen. In diesem Fall sind Sie verpflichtet, das Programm und alle neue Materialen unverzüglich zu löschen.

6. U.S.A. Ausfuhrbeschränkungen

Das Programm darf nicht reexportiert, heruntergeladen oder in anderer Weise in irgendein Land (oder an einen seiner Staatsbürger oder Einwohner) exportiert werden, das von den USA mit einem Embargo für Güter belegt worden ist, oder an jemanden, der sich auf der Liste der „Special Designated Nationals" des U.S. Finanzministeriums oder der „Table of Denial Orders" des U.S. Handelsministeriums befindet. Mit der Installation des Programm stimmen Sie dem Vorstehenden zu, und Sie erklären und garantieren, daß Sie sich nicht in einem solchen Land befinden, kein Staatsbürger oder Einwohner eines solchen sind und nicht der Kontrolle irgendeiner solchen Liste unterliegen.

7. Beschränkte Gewährleistung

Der Lizenzgeber lehnt ausdrücklich jede Gewährleistung für das Programm, den Editor und Anleitung(-en) ab. Das Programm, Editor und Anleitung(-en) werden „wie vorliegend" ausgeliefert.

DER LIZENZGEBER ERTEILT KEINE GARANTIE, WEDER AUSDRÜCKLICH NOCH STILLSCHWEIGEND, FÜR DIE RICHTIGKEIT, VOLLSTÄNDIGKEIT, UNVERSEHRTHEIT, VERKÄUFLICHKEIT SOWIE DIE EIGNUNG ZU EINEM BESTIMMTEN ZWECK DES PROGRAMMS. WEITERHIN ÜBERNIMMT DER LIZENZGEBER KEINERLEI GARANTIEN BEZÜGLICH DER JAHR 2000-TAUGLICHKEIT DER SOFTWARE. DIES GILT INSBESONDERE FÜR MÖGLICHE AUSWIRKUNGEN AUF DIE LEISTUNG ODER FUNKTIONALITÄT DES PROGRAMMS VOR, WÄHREND ODER NACH DEM JAHR 2000 SOWIE DIE KORREKTE VERARBEITUNG VON DATEN WÄHREND UND NACH DER JAHRESWENDE. DIESER GARANTIEAUSSCHLUSS BEZIEHT SICH FERNER AUF DEN KORREKTEN DATENAUSTAUSCH ZWISCHEN PRODUKTEN ODER ANWENDUNGEN VON DRITTANBIETERN.

Sämtliche Risiken, die aus der Verwendung des Programms, des Editors und der Handbücher entstehen können, trägt der Lizenznehmer.
Der Lizenzgeber garantiert für einen Zeitraum von 180 Tagen ab dem Kaufdatum des Programms, dass das Programm frei von Material- oder Verarbeitungsfehlern ist und bei normaler Verwendung im wesentlichen gemäß der beiliegenden Dokumentation funktioniert.
Sollte sich das Programm in diesem Zeitraum als fehlerhaft erweisen, verpflichtet sich der Lizenzgeber nach eigenem Ermessen und nach Vorlage einer gültigen Rechnung 1) den Fehler zu beheben, 2) den Austausch des fehlerhaften Produktes vorzunehmen, oder 3) dem Lizenznehmer den Kaufpreis zu erstatten.
Da einige Staaten/Rechtsprechungen zeitliche Beschränkungen implizierter Garantien nicht gestatten, gilt diese Beschränkung für Sie möglicherweise nicht.
Sollten Sie ein Produkt beispielsweise im Falle eines Defekts umtauschen oder zurücksenden wollen, folgen Sie bitte der dieser Lizenz beigefügten Vorgehensweise für den Technischen Kundenservice.

8. Haftungsbeschränkung

WEDER DER LIZENZGEBER, NOCH SEINE SUBUNTERNEHMER, TOCHTERGESELLSCHAFTEN ODER LIZENZGEBER HAFTEN FÜR DURCH DIE VERWENDUNG DES PROGRAMMS ODER DES EDITORS ENTSTEHENDE SCHÄDEN. DAZU GEHÖREN UNTERE ANDEREM ARBEITS- UND COMPUTERAUSFÄLLE, FEHLFUNKTIONEN SOWIE ALLE FINANZIELLEN VERLUSTE ODER SCHÄDEN.
Da einige Staaten/Rechtsprechungen den Haftungsausschluss für Schäden und Folgeschäden bzw. die zeitliche Beschränkung implizierter Garantien nicht gestatten, gilt diese Beschränkung für Sie möglicherweise nicht.

9. Rechtsansprüche

Sie stimmen hiermit zu, dass der Lizenzgeber erheblich beschädigt wird, falls diese Lizenzvereinbarung verletzt wird, und infolgedessen dass der Lizenzgeber sich mit dieser Lizenzvereinbarung gegen Schädigungen versichert und zur Wahrung seiner Rechte im Rahmen dieser Lizenzvereinbarung auch ohne Verpflichtung oder andere Sicherheiten oder eine nachweisbare Schädigung entsprechende Rechtsmittel ergreifen kann. Ferner findet die Rechtsprechung der jeweils zuständigen Staaten Anwendung.

10. Verschiedenes

Erfüllungsort und Gerichtsstand dieser Lizenzvereinbarung ist Deutschland und deutsche Gesetze sind anwendbar.
Nebenabreden zu dieser Lizenzvereinbarung sind nicht getroffen. Änderungen oder Ergänzungen bedürfen zu ihrer Rechtswirksamkeit der Schriftform. Das gleiche gilt für den Verzicht auf das Schriftformerfordernis.
Im Falle der Unwirksamkeit einer oder mehrerer Bestimmungen dieser Lizenzvereinbarung bleibt die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hiervon unberührt. Anstelle der unwirksamen oder nichtigen Bestimmung verpflichten sich die Parteien, die unwirksame Bestimmung durch eine solche zu ersetzen, die in gesetzlich zulässiger Weise der unwirksamen Bestimmung wirtschaftlich am nächsten kommt. Entsprechendes gilt bei der Aufdeckung ergänzungsbedürftiger Vertragslücken.
Sie bestätigen hiermit, die vorstehende Lizenzvereinbarung gelesen zu haben, sie zu verstehen und damit einverstanden zu sein, daß die Aktion der Programminstallation eine Bestätigung meines Einverständnisses darstellt, an die Bedingungen gebunden zu sein, die in der Lizenzvereinbarung enthalten sind. Sie bestätigen außerdem und erklären sich einverstanden, daß diese Lizenzvereinbarung die vollständige und ausschließliche vertragliche Abmachung darstellt, die zwischen der Lizenzgeber und Ihnen besteht, und daß die Lizenzvereinbarung jede frühere oder gegenwärtige Vereinbarung, ob schriftlich oder mündlich, und jede andere Mitteilung zwischen der Lizenzgeber und Ihnen aufhebt.

EULA Technischer Kundendienst

Achtung : Der technische Kundendienst bezieht sich ausschliesslich auf die private Nutzung entsprechend der diesem Produkt beigefuegten Lizenzbestimmungen. Folglich kann der technische Kundendienst fuer gewerbliche Nutzung der Produkte nicht gewaehrt werden

Umtausch von defekten CD-Rom, DVD-Rom oder Disketten durch den Kundendienst

Innerhalb von 180 Tagen nach Kaufdatum erhalten Sie fuer defekte CD-Rom, DVD-Rom oder Disketten von unserem Kundenservice kostenlosen Ersatz. Bitte senden Sie hierzu

- die defekten CD-Rom, DVD-Rom oder Disketten
- eine Kopie des Kaufbeleges

an unseren Kundendienst.

Bitte vergessen Sie nicht, Ihren Namen, Ihre vollstaendige Adresse und eine Telefonnummer anzugeben, unter der wir Sie tagsueber erreichen koennen.

Nach Ablauf der 180 Tage bieten wir Ihnen einen Umtausch von defekten CD-Rom, DVD-Rom oder Disketten gegen einen Unkostenbeitrag von 20 DM (10 Euro) an. Bitte senden Sie hierfuer die defekten CD-Rom, DVD-Rom oder Disketten und einen Verrechnungsscheck, ausgestellt auf Vivendi Universal Interactive Publishing Deutschland GmbH, an unseren Kundendienst.
Bitte vergessen Sie nicht, Ihren Namen, Ihre vollstaendige Adresse und eine Telefonnummer anzugeben, unter der wir Sie tagsueber erreichen koennen.

*Adressieren Sie Ihren Brief bitte an Vivendi Universal Interactive Publishing Deutschland GmbH, Technischer Kundendienst, Paul-Ehlich-Str.1, 63225 Langen, Deutschland!**

Umtausch des Handbuchs

Sollten Sie Ersatz fuer das Handbuch Ihres Spieles benoetigen, bieten wir Ihnen fuer den Preis von 15 DM (7 Euro) ein neues Exemplar an. Bitte senden Sie uns hierzu eine Fotokopie der Diskette bzw. die CD-Rom/DVD-Rom Nr.1 Ihres Spiels und einen Verrechnungsscheck ausgestellt auf Vivendi Universal Interactive Publishing Deutschland GmbH an unseren Kundendienst.
Bitte vergessen Sie nicht, Ihren Namen, Ihre vollstaendige Adresse und eine Telefonnummer anzugeben, unter der wir Sie tagsueber erreichen koennen.

Adressieren Sie Ihren Brief bitte an Vivendi Universal Interactive Publishing Deutschland GmbH, Technischer Kundendienst, Paul-Ehlich-Str.1, 63225 Langen, Deutschland!*

Fuer andere Reklamationen kontaktieren Sie bitte unseren Kundendienst, da wir ausserhalb oben genannter Ruecknahmeangebote keine Ruecksendungen annehmen koennen und diese zu Ihren Kosten zuruecksenden muessen.

* Wir empfehlen Ihnen diese Sendung per Einschreiben zu senden, da wir im Falle von auf dem Postweg verloren gegangener Sendungen keine Haftung uebernehmen koennen. Die Versandkosten koennen nicht erstattet werden..

Rechtliche Informationen

Die Endbenutzer-Lizenzvereinbarung und wichtige Garantie-Informationen finden Sie auf dieser CD in der Datei "EULA.txt"; diese Datei wird Ihnen automatisch während des Installationsvorgangs angezeigt.

SOFTWARE VON DRITTANBIETERN:
Verwendet Miles Sound System

MPEG Layer-3-Wiedergabe mit Hilfe des Miles Sound System von RAD Game Tools, Inc.
MPEG-3 Audiokompressions-Technologie lizenziert durch Fraunhofer IIS und THOMPSON Multimedia.
Gesampelte Instrumente von Sonic Implants: www.sonicimplants.com

Verwendet Bink Video-Technologie

Besuchen Sie die offizielle *Aliens versus Predator 2*-Website unter **http://www.avp2.sierra.de.**

Weitere Titel von Monolith finden Sie unter **http://www.lith.com/.**

NOTIZEN

S0024395

USK
Geeignet ab 16 Jahren

TECHNISCHER KUNDENDIENST
SPRACHCOMPUTER 7 TAGE / 24 STUNDEN
HOTLINE MO - FR /10- 19H
(+49)06103/99 40 940

www.avp2.sierra.de

www.lithtech.com
LITHTECH

SIERRA
www.sierra.de

FOX INTERACTIVE

POWERED BY: gamespy

MILES SOUND SYSTEM

BINK VIDEO

ATI RADEON

AMD Athlon PROCESSOR

Developed by MONOLITH